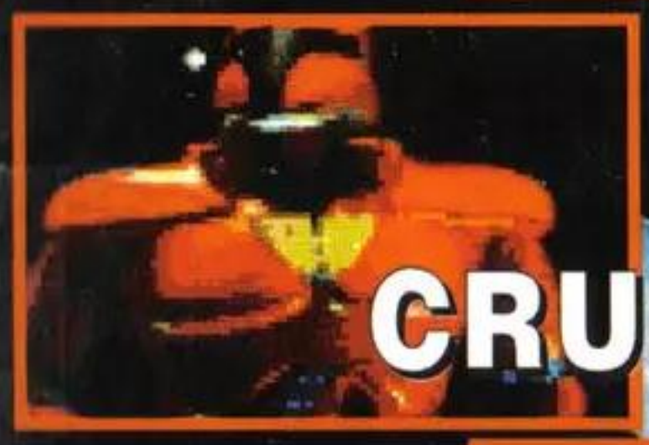
GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ NİSAN'96 SAYI:14 80.000 TL (KDV DAHİL)

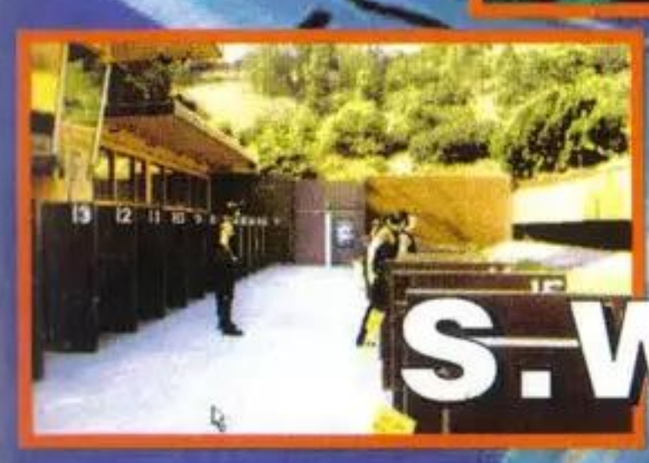
NBA LIVE'96

I MUST SCREAM



CRUSADER

TERMINATOR



S.W.A.T.

FİLMİNİ SEYRETMİŞTİNİZ
ŞİMDİ SIRA OYUNDA !!!

TOP GUN

MAC BİLİNÇALTINIZA İNİYOR

ALFA BİLGİSAYAR MERKEZİ

CD-ROM'da en yeni programlar,
en iyi fiyatlar

Wing Commander 4

ThunderHawk 2

Civilization 2

Formula1 GrandPrix 2

Virtual Corperation

Descent 2

Bad Mojo 2

ESCORT COMPUTER
Yetkili Satıcı

EN GEÇ 24 SAATTE TAMİR

CD - ROM

UPGRADE

WINDOWS '95

NOVELL
NETWORK
INTERNET

CREATIVE SOUNDBLASTER

VIDEO BLASTER
RADIO CARD
FAX/MODEM

INTEL PENTIUM
OEM PARÇALARI

MERKEZ TEKNİK SERVİS

0212 2801497
Nispetiye Cad.
Ata apt.
N0: 3-F 80620
1.Levent - İST.

0212 2829424
Nispetiye Cad.
Melodi Pasajı
N0: 14/13 80620
1.Levent - İST.

KUNTAY

Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız
ve her hafta yenilenen listemizle Arşivimiz
haftada 2GB artıyor

Arşivimizde seçeceğiniz oyunlardan
hazırlanan özel CD kayıtları

Arşiviniz giderek büyüyorsa bize gelin
en uygun fiyatlarla CD'ye kaydedelim

PC & AMIGA arşivlerinizi CD'de
hazırlatmanız sizin için en uygun ve
En güvenli yoldur

Yeni bilgisayar alacaksınız veya Upgrade
yapacaksınız mutlaka bizi arayın

Ücretsiz danışma servisi ile tüm
sorunlarınıza TEKNİK ÇÖZÜM

Türkiye çapında kargo ile
sipariş gönderilir

PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım
servisi ile 9:00 - 21.00 Arası 7 gün
Hizmet

PAZAR YERİ SOK. NO:27-B FATİH
TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam
Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset

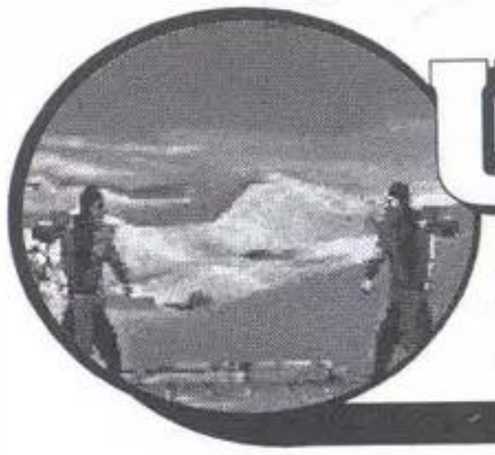
Genel Dağıtım:
YAY-SAT A.Ş.

Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16/14 80690 Beşiktaş, Istanbul
Tel:
(212) 227 43 16
(212) 227 43 17

Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail:
Semsi@Superonline.com

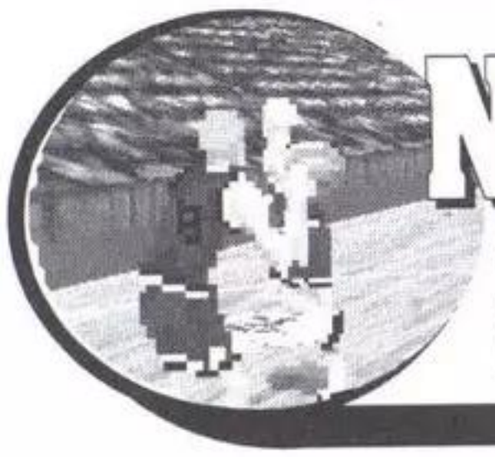
NOT:
- Batman, sen habire film çevirip duruyorsun, ben silindim gittim. Ne bu işin sırrı? Çabuk söyle bana.
- Süpermen, kusura bakma, her yiğidin bir yoğurt yiyişi vardır. Şansına küs.
- Çabuk söyle, yoksa x-ray bahşlarımla pantalonunun içinin resmini çekerim!
- Ocağımı söndürme abi. Tamam söylücem. İşin sırrı şu: GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir.



ULT.MK 3

Amerika'yı kasıp kavuran Mortal Kombat 3 fırtınası ile ilgili en taze görüntüler, en sıcak haberler.

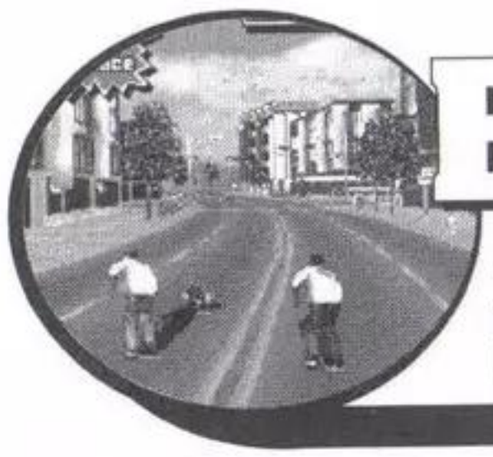
12



NBA LIVE'96

Electronic Arts, spor oyunları piyasasını altüst etmeye devam ediyor. Bu ayki kurban basketbol.

14



EXTREME

Annenizin bir yerinizi kırmayın diye size yasak ettiği bütün tehlikeli sporları burda bulabilirsiniz.

18

SCREAM

Adını yazmak bile insanı yoruyor. Garip mi garip, uçuk mu uçuk bir adventure daha.

20

CRUSADER

Boşuna çenemi yormıyacağım, deneyin, Origin'in Crusader'da ne kadar büyük bir iş başardığını görün.

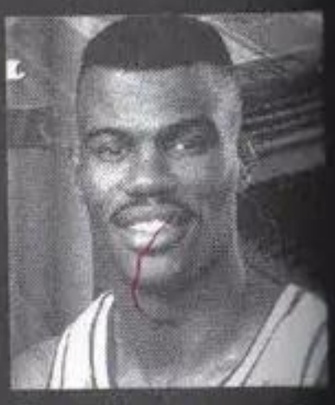
24

Kendimize bile hayrımız yok ama,
BİLİME BÜYÜK KATKILARIMIZ OLMUŞTUR!

MEG: Otomobil bilimine dar yerlere 90 derecelik park metodunu ve düz yolda kaza yapabilme sanatını kazandırdı. Şimdi aranıyor...

MAC: Tıp bilimine vitaminsiz yaşama ve günlerce uyumadan sayfa yapabilme özelliklerini kazandırdı. Şimdi komada...

ENGİN ABLA: Direkt olarak araştırmalara katılmasa bile doğum kontrol haplarının hemen hemen sırf onun için icad edildi diyebiliriz.



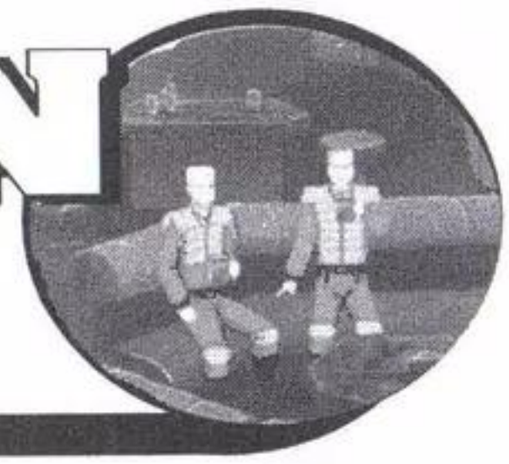
ÖZGÜR&ONUR: Kepi kaybetme de naparsan yap mantığının son kurbanları. Şu anda askerdeler.

TOPGUN

2CD'lik simulasyon nasıl olurmuş demeyin. Cebinizi ve kafanızı zorlıyacak bir oyunla karşınızdayız.

28

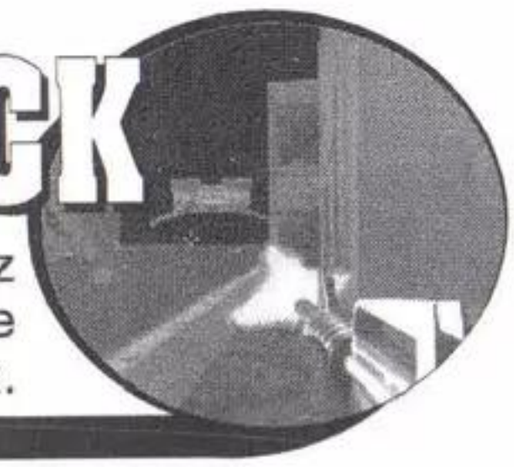
ORION



Ağzı bozuk, konusu karanlık, grafikleri de high-res harbi bir adventure isteyenler için ideal bir oyun.

34

FUTURE SHOCK



Doom'unuz bol olsun arkadaşlar, bu kez geleceğin karanlık günlerinde robotlara karşısınız.

38

SWAT

Sierra'dan bol CD'li bir oyun daha, ama iyi mi olmuş, kötü olmuş, karar tamamen size kalmış.

40

HAND OF FATE

Son anda yetişen bir sayfaile klasik köşemiz bu ay da sahipsiz kalmadı.Legend of Kyrandia 2 ile macera devam ediyor

42

C:\ Edit Editörden.txt

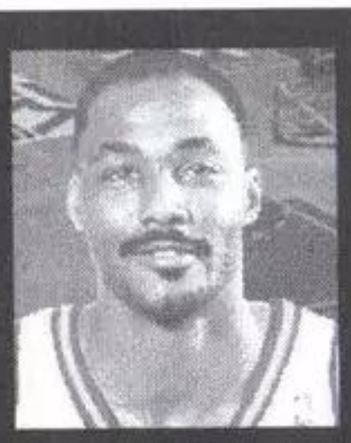
Nereye kadar ? Evet, bu ay bu soruya cevap arayacağız. Yanlız en başta söyleyeyim, bu ayki editör köşesi tamamıyla şahsi sorunlara reserve edilmiştir. İsteyen pas geçebilir (ters psikoloji yaptım size). Şimdi başlayalım bakalım, içimize ata ata biriktirdiğimiz dertlerimiz nelermiş...

Bu sayfanın yanında sol üst köşede derginin sahibi M.Emin Gür yazıyor ya Bir de örneğin Aktüel'in kimlik sütununun en üstünde, sahibinin yanında Dinç Bilgin yazar. Siz sanıyormusunuz aralarında en ufak bi benzerlik var. Aksine alakası bile yok. Ben bu derginin sahibi falan değil, direkt olarak kölesiyim. Üzerine binbir yük bindirilmiş (bunların bazılarının kendi isteğim ile kabul ettiğimi itiraf ediyorum) bir köle. Bir ay boyunca it gibi çalışarak şu dergiyi çıkarmaya çalışıyorum. Maddi manevi götürdüğü birçok şeye rağmen bu dergiyi ayakta tutmaya çalışıyorum. Ama dün akşam Murat'ın bir sorusu, ben de şok etkisi yaptı. 'Sen daha sıkılmadın mı ?' demişti, düşüncesiz herif. Telefonu kapattıktan sonra düşündüm. Sıkılmıştım, hem de çok sıkılmıştım. Yazarlara her ay bin kere yazılarınızı yazın demekten sıkılmıştım. Engin'e reklam veren şirketleri ara demekten, Timur'la uğraşmaktan usanmıştım. Almanya'ya giden pakette her ay çıka belalardan bıkmıştım. Birçok yerde te başına kalmak artık bana koyuyordu. Hele hele matbaa ve mücellitte çıkan sorunlar beni canımdan bezdirmişti. E kötüsü ise sürekli sorulan 'dergi nede geç çıkıyor ?' sorusu ve olması muhtemel bin beladan sadece birkaç yüzünden dergide oluşan hatalardan dolayı aldığımız eleştiriler. Evet sıkılmıştım, hem de çok sıkılmıştım artık.

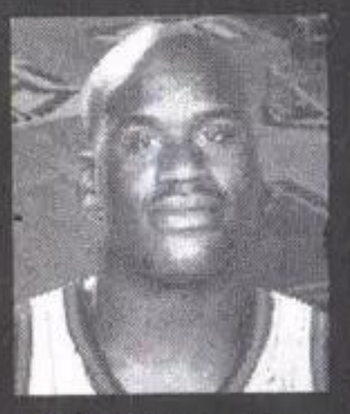
Peki, nedendi bu gayret, niye uğraşıyordum bu kadar ve daha ne kadar devam edecekti? İşte tam bu noktada karşımıza kocaman bir bilinmezlik çıkıyor. İşin kötüsü, benim de en ufak bilgim yok ama ahdım var bu dergiyi renkli çıkartmayı başaracağım. Hiç olmazsa bir sayı...

SERKAN: Başlığa aldanmayın, kendine, ailesine, veya bize bir yararı olmadığı gibi bilime de yok. Ne yazık ki şu anda hala aramızda....

ŞAHİN: Psikologları şaşkınlığa düşüren tavana bakarak kendi kendine terapi yapma metodunu icad etti. Şu anda hala terapiye devam ediyor...



MERT: Kutudaki küçük yazıları okursanız doğum kontrol işinde onun da parmağı olduğunu görürsünüz. Şu anda kontrol altında...



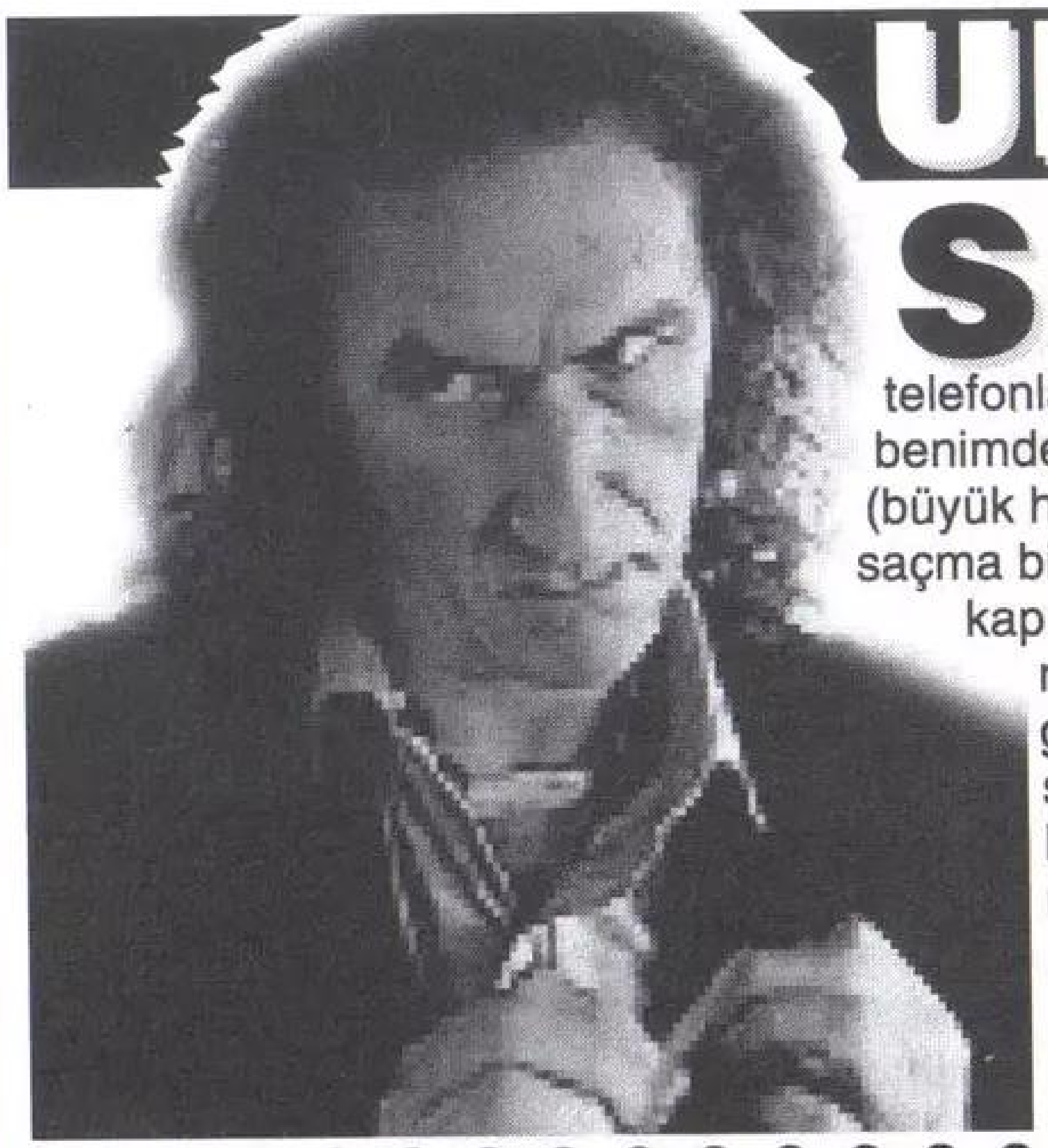
TİMUR: Game Show fikrini yaratmış olması tabutundaki tek passız çivi. Şu anda aynanın karşısında, Roma'yı yaksam mı diye düşünüyor...

NEWS

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

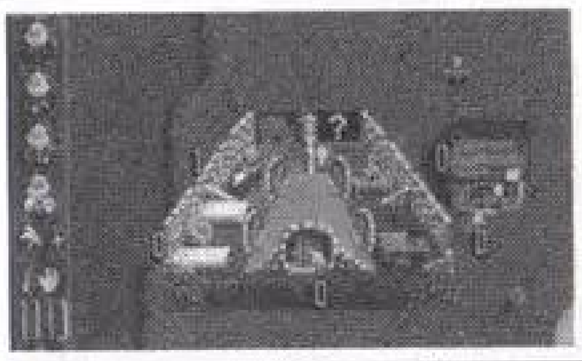
YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

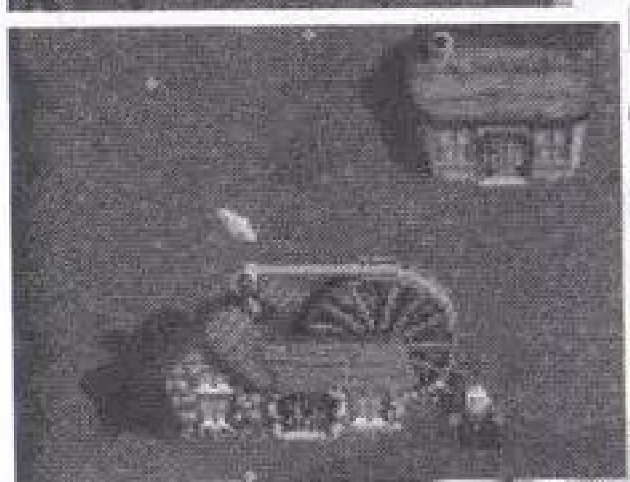
URBAN



Sıradan haberlerin değişmez muhabiriyken birgün aldığınız garip bir telefonla 'ulan belki bu hayatta benimde yakalayacağım bir kuş (büyük haber) vardır' gibisinden saçma bir umuda kapılıyorsunuz. Size verilen randevu yerine (sauna) gittiğinizde çok garip iki şeyle karşılaşıyorsunuz, birincisi muhbiriniz artık ölü bir muhbir, ondan da önemlisi çıplak! Ucuz atlatık, adam meğerse sapıkmış demeye

BALDIES



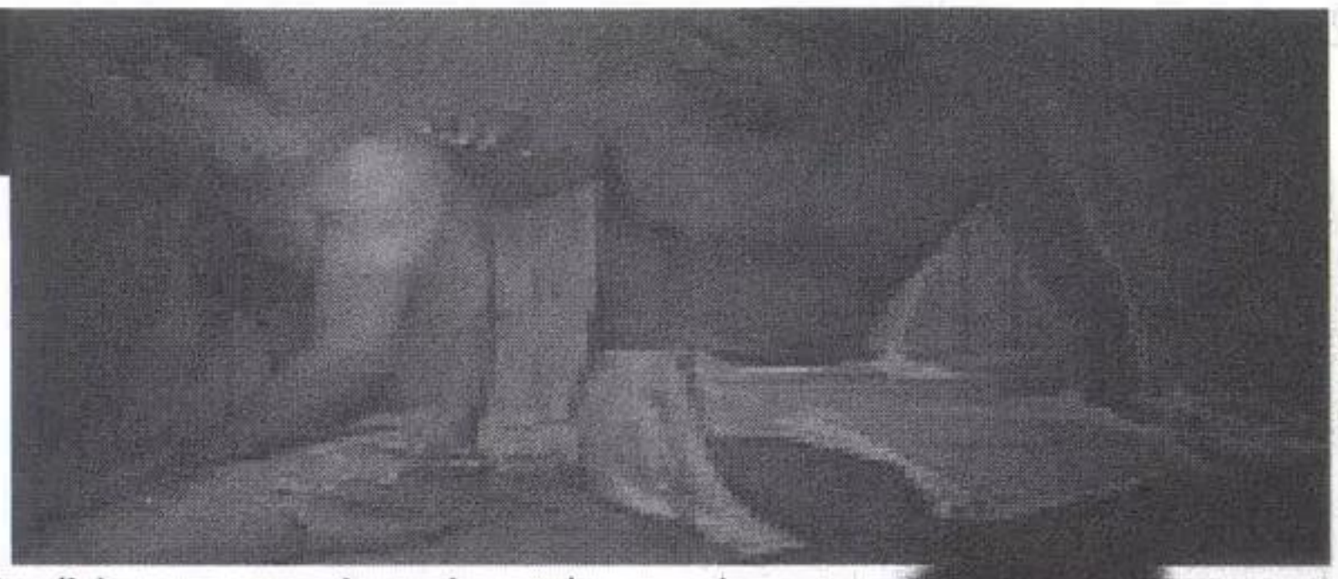


Size aylar önce de duyurduğumuz gibi şirin oyunlarda yeni boyut olacağı iddia edilen Baldies'in ilk demoları ufak ufak gelmeye başladı. Amiga'nın son zamanlarında çıkmaya çalışan pek çok oyun gibi, Baldies de yakında PC'ciler sofrasına düşecek. Nasıl desem, biraz Lemmings, biraz Populous, biraz Theme Park. Göreceğiz bakalım.

RENEGADE2

Hemen birincisinden ne hayır gördük ki demeyin, Tie Fighter ve Wing Commander'ların amansız savaşının sürdüğü uzayda Renegade kendi halinde küçük ama sağlam bir oyun. Konu falan yok, her zamanki gibi insanlığın kalan pilotları (vay biri biz miyiz yoksa) acımasız bir ırka

RUNNER

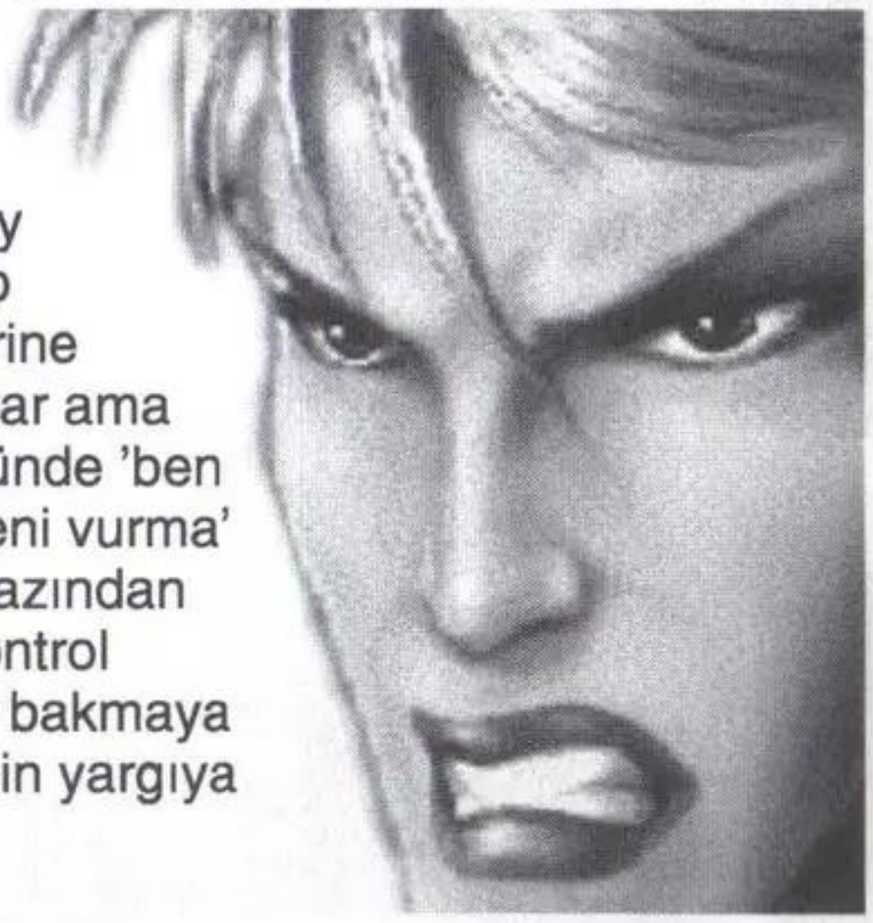


kalmadan oyunun asıl sapığıylla karşıla-şıyorsunuz. Bundan sonrası koş Ali koş, Kaç Ali Kaç, Öp Ali Öp (biraz romantizm de var), ve tekrar Kaç Ali Kaç (kadın evliymiş). Sierra gerçekten heyecan ve adrenalin dolu bir oyunu piayasaya çıkarmak üzere. Alışılagelmiş şekilde digitize grafikle, gerçek aktörlü (kötü adam harbi hoş çocukmuş), ve bol (ama çok bol) CD'li bu yeni Sierra şaheserini (bakalım orasını göreceğiz) bekleyelim bakalım..

FANTASYGENERAL

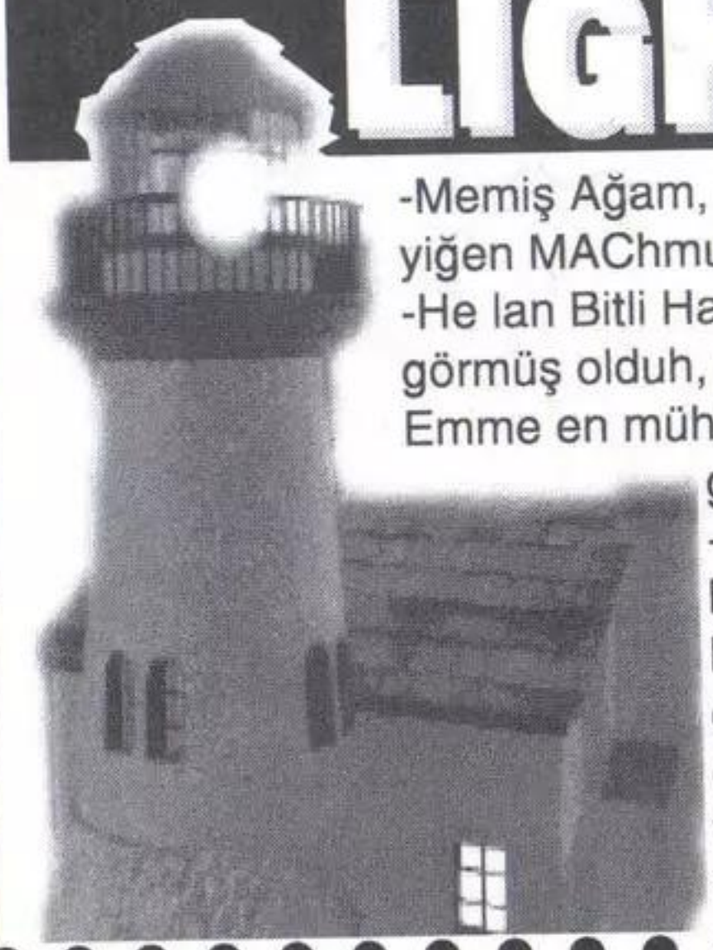
Emekli olan FRP kahramanları ne iş yapıyorlar zannediyorsunuz, buldukları treasure'larla mütahite yaptırdıkları kalelerinde oturup birbirleriyle dalaşıyorlar. Yıllarca dungeon'larda onlara kök söktüren yaratıklarda paranın rengini (yeşil) görünce onların ordularına katılıyorlar. Sonuç mu? Ne güzel kaptırmış gidiyordum, ne hemen havamı bozuyorsunuz, tamam sonuç olarak yıllardır savaştığınız yaratıklardan oluşan orduları yönettiğiniz hex sistemli güzel bir savaş stratejisi. Eğer hex'lere bakmaktan başınız dönmüyorsa ve bir büyünün saving throw'unu kafadan biliyorsunuz SSI amcanız öpsün sizi.

karşı amansız bir savaş içine giriyorlar. Değişik sektörlerde (gitti bizim Hard Disk yaa) değişik uzay gemileriyle mücadele sürüp gidiyor. Tabi görevleri birbirine bağlıyan hafif bir senaryo var ama amaç her zamanki gibi üstünde 'ben dostum, gözünü seviyim beni vurma' yazan herşeyi vurmak. En azından grafikler hi-res gemilerin kontrol sistemi gayet iyi. Bence bir bakmaya değer (zaten bu haber, kesin yargıya sonra varacağız di mi?)



YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

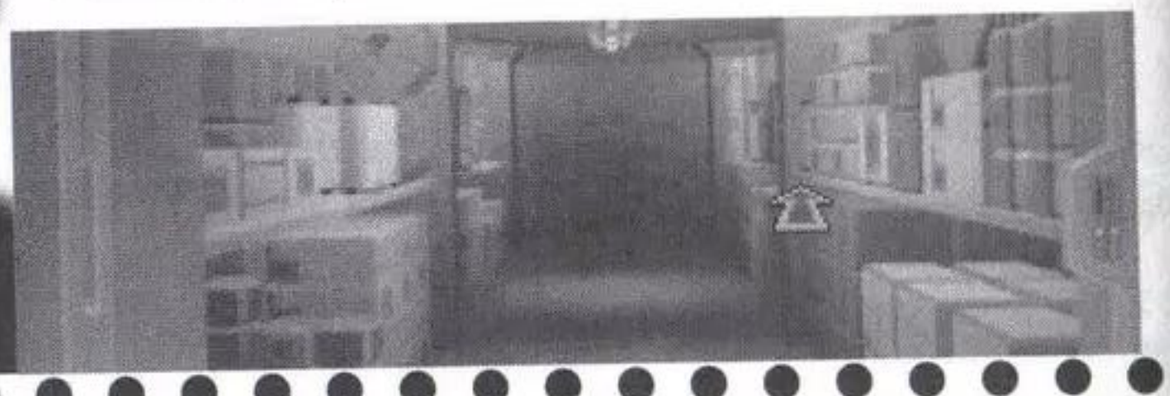
LIGHTHOUSE



-Memiş Ağam, ne iyi ettik de Alamanya'lara senin yiğen MAChmut'u ziyarete gidivirdik de mi?
-He lan Bitli Hasan, hemi gültürümüz gabardı, Ivrıpa görmüş olduh, hemi de dinlendil, bronzun olduk. Emme en mühümmatlısı, oguyucularımıza en daze, en görpe, en tadlı haberleri gedirdik.
-Haglısın be ağam, oralara gitmeyeyedik bu yeni Lighthouse oyunundan nirden haberimiz olacahtı. Hani şu gule gibi yerde, adı dilimin ucundaydı ya, hah denhiz fenerinde garanlık olaylar oluyo, hani robokoç adamlar var, gelip bebeleri

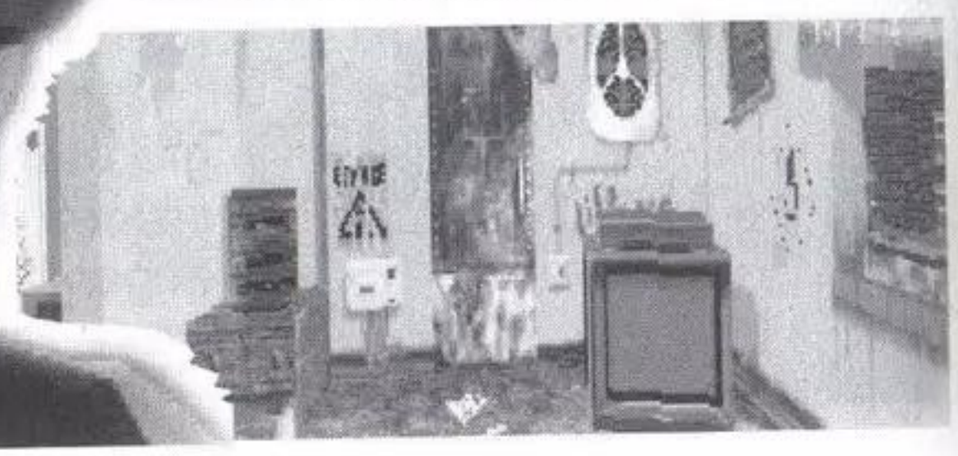
MISSION CRITICAL

Barışçıl (gibi görünen) bir görevle uzayda ilerleyen gemimiz saldırıya uğradığında kimseden yardım gelmeyince kaptanımız mecburen gemiyi terk etme emrini verdi. Kahraman kaptanımız bu kararı verirken çok



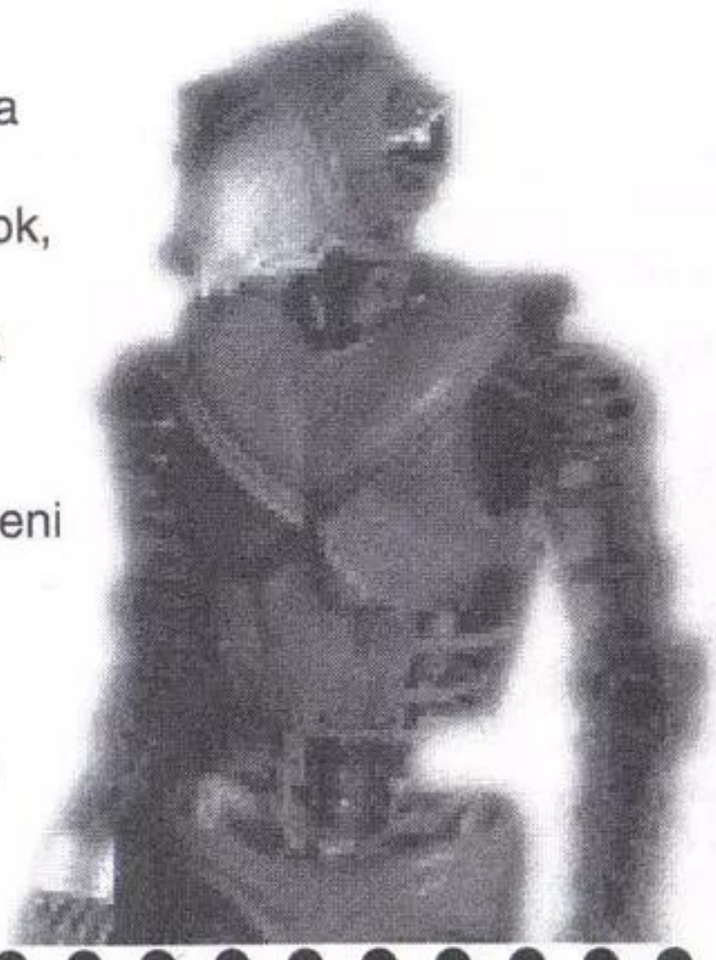
NORMALITY INC.

Doom tipi grafiklerin el atmadığı son kale adventure'larda düştü sonunda. Alın size scroll grafikli bir adventure. Gelecekte zorla televizyon seyretmeye zorlanan (bana o kadar kötü gelmedi) ve eğlenmesi yasaklanan teknocu tipli kahramanımızın başı fena halde dertte.Kendi gibi zor durumda olan



YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

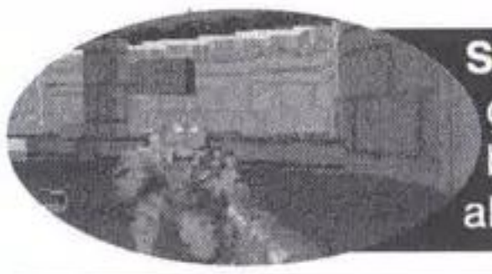
çalıveriyorlar, zonracığıma onları gaçırıp gule'de pilik işler yapıyorlar,
-Lan sus anlatma ulan, senin de ağzında bahla ıslanmıyor
-Ağam niye anlatmayayım, haber yapıyok, Bitli Hasan Mannheim'den bildiriyo, zonracığıma robetok adamlar gasabaya yayılmaya başlığyor, gancaları var gocaman gocaman
- Kes diyom lan saga, bu şalvarı daha yeni giydim ulan, girlettirmeh baga...
-Agam yohsam sen bu gerçehçi render grafinglerden ürgüyon mu yav?
- Ben agayım lan, beyn gorkmam, senn bengim tepingimden kogh
-Vurma uğam, gorgutuyon beni



zorlandı ama başka çaresi yoktu, adamlarını düşünmek zorundaydı, tabi bu arada benim geride kalıp görevi tamamlamaya çalışmak zorunda olduğumu söylememiştii lavuk. Şimdi onlar cankurtaran gemilerinde keyif yapsınlar, ben yarısı uçurulmuş gemide dolanıp bu koca bilmecenin parçalarını birleştirmeye çalışayım. Tabi grafiklerin render ve yüksek çözünürlük olması ve menü sisteminin kullanışlı yapılmış olması işimi biraz kolaylaştırıyor. Hımm, aslında ses efektleri de hoşmuş. Aslına bakarsanız şanslıyım bile sayılır, ah bir de geminin reaktörü biraz sonra patlayacak olmasaydı.

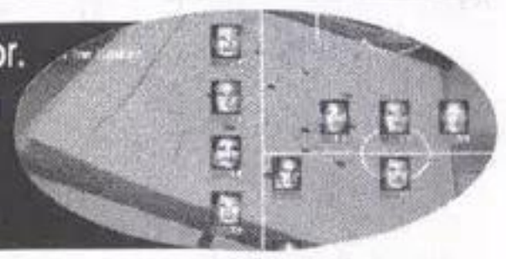
diğer gençlerle birleşip (buna isyan denir, adamı döverler) bu gidişata bir son vermesi gerekiyor ama bu sıkı yönetimli diyarda bunu başarması zor. İşte bu garip senaryoda geçen Normality Inc çok yakında hazır olacak.

NEWSfax



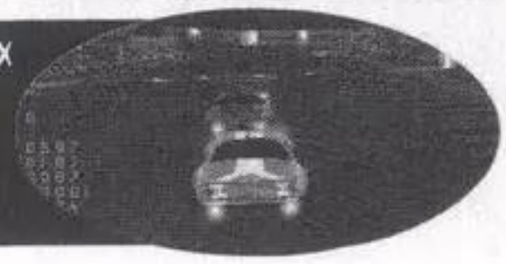
SILENT THUNDER :Dynamix'in yıllar önce çıkardığı başarılı simulasyon A10'nun ikinci bölümü SILENT THUNDER bu kez Windows95 altında çalışıyor.

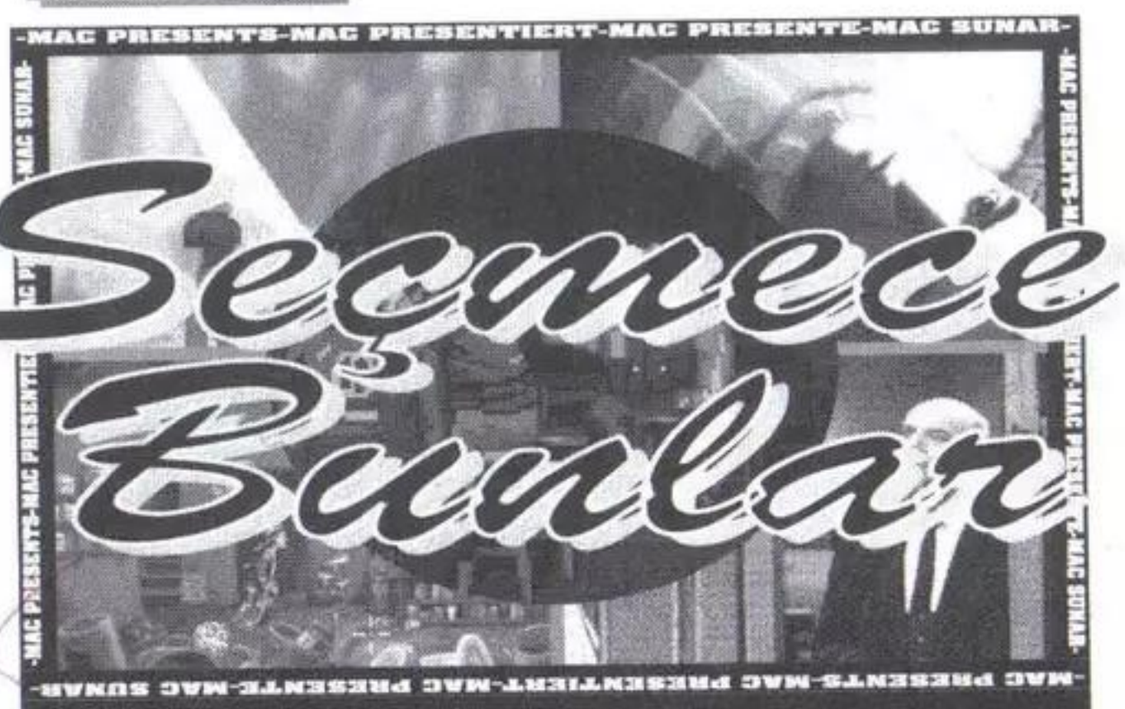
TEAMCHEF : Memiş Ağa Almanya'dan bildiriyor. Futbol menajerlik oyunlarına doyamayanlar için yeni ve değişik bir oyun, TeamChef, Microprose'dan.



TOUCHE :Monkey Island türünden yeni bir adventure, Touche. Üç silahşörleerin beşincisinin hikayesi. Grafikler milli gururumuz durumunda olan Teoman Irmak'tan.

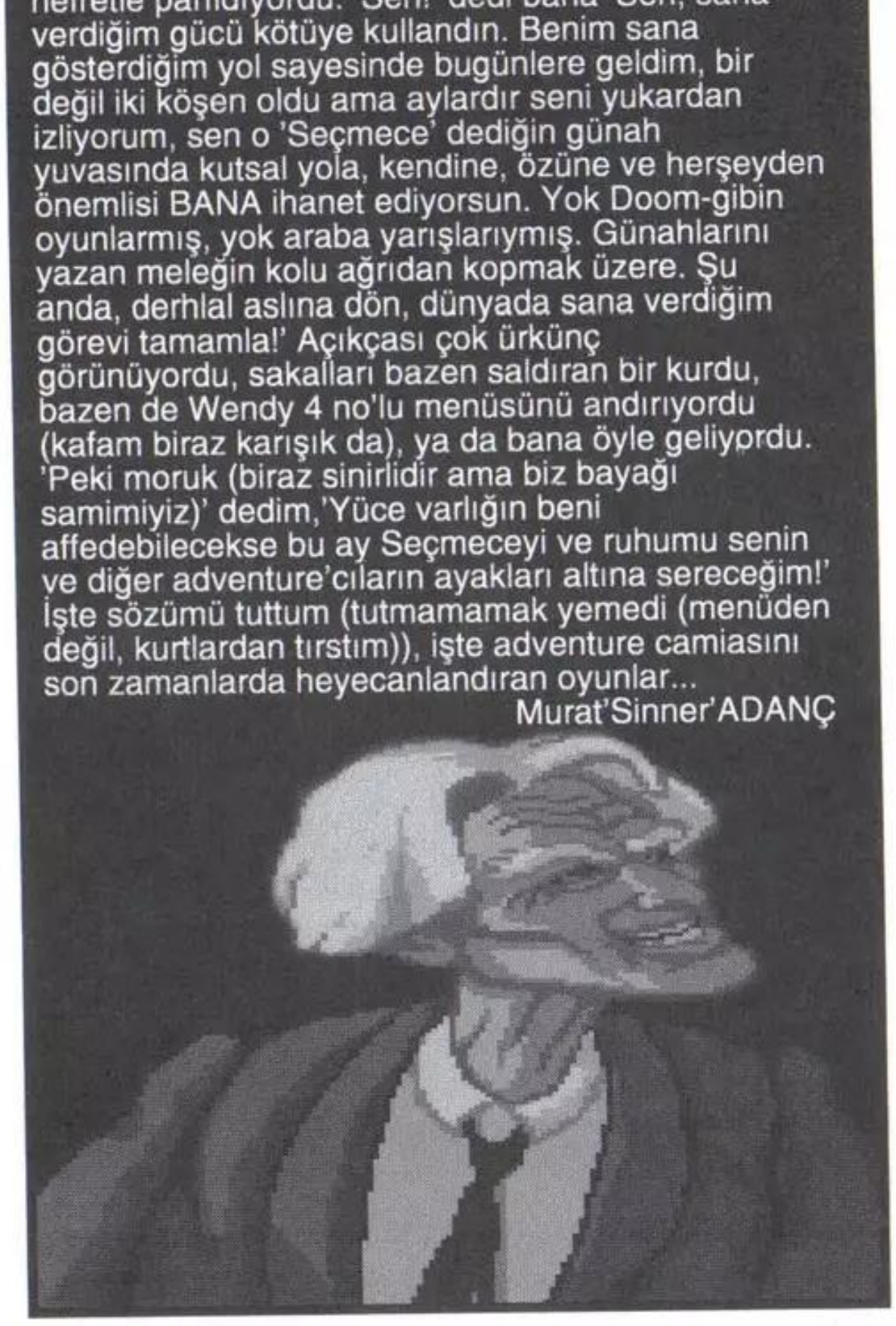
TRACK ATTACK :Herkes Formula 1 Grand Prix 2'yi beklerken Microprose'dan gelecekte geçen süpriz bir araba yarışı, Track Attack.





Geçenlerde kendi halimde yolda yürürken yine o yaşlı adamla karşılaştım. O yaşlı adam işte, yıllar önce ilk Spectrum'um olduğunda klavyeyle komik sesler çıkararak Manic Miner (klasik platform) oynarken bir gün ansızın odama girip siyah beyaz televizyonuma (monitörüm yoktu, 53 ekran Grundig'im vardı) şöyle bir bakıp güldükten sonra bana 'çok yanlış yapıyorsun evladım, böyle boş şeylerle, hoplaya zıplaya vaktini haybeye harcıyorsun, bak bu oyunu dene, belki bu tür hoşuna gider, bir gün bir adventure köşesi yazarı bile olursun' demiş ve bana üstünde The Hobbit yazan bir kaset (o zaman disk mi vardı ulan) uzatmıştı. Beleş oyun beleş oyundur deyip oyunu yüklemiştim ama şu adventure köşesi kısmı bana pek inandırıcı gelmemişti doğrusu. Neyse zamanlar zamanları, onlarda beni kovaladı ve aradan yıllar geçti. Netekim yaşlı adam haklı çıktı, ben gerçekten kendimi adventure'lara kaptırdım. Herneyse sadete gelelim, bukez yaşlı adam çok sinirliydi, ak sakalı rüzgarda uçuşuyor, altın rengi gözleri derin bir nefretle parıldıyordu. 'Sen!' dedi bana 'Sen, sana verdiğim gücü kötüye kullandın. Benim sana gösterdiğim yol sayesinde bugünlere geldim, bir değil iki köşen oldu ama aylardır seni yukardan izliyorum, sen o 'Seçmece' dediğin günah yuvasında kutsal yola, kendine, özüne ve herşeyden önemlisi BANA ihanet ediyorsun. Yok Doom-gibin oyunlarmış, yok araba yarışlarıymış. Günahlarını yazan meleğin kolu ağrıdan kopmak üzere. Şu anda, derhlal aslına dön, dünyada sana verdiğim görevi tamamla!' Açıkçası çok ürkünç görünüyordu, sakalları bazen saldıran bir kurdu, bazen de Wendy 4 no'lu menüsünü andırıyordu (kafam biraz karışık da), ya da bana öyle geliyordu. 'Peki moruk (biraz sinirlidir ama biz bayağı samimiyiz)' dedim,'Yüce varlığın beni affedebilecekse bu ay Seçmeceyi ve ruhumu senin ve diğer adventure'cıların ayakları altına sereceğim!' İşte sözümü tuttum (tutmamamak yemedi (menüden değil, kurtlardan tırstım)), işte adventure camiasını son zamanlarda heyecanlandıran oyunlar...

Murat'Sinner'ADANÇ

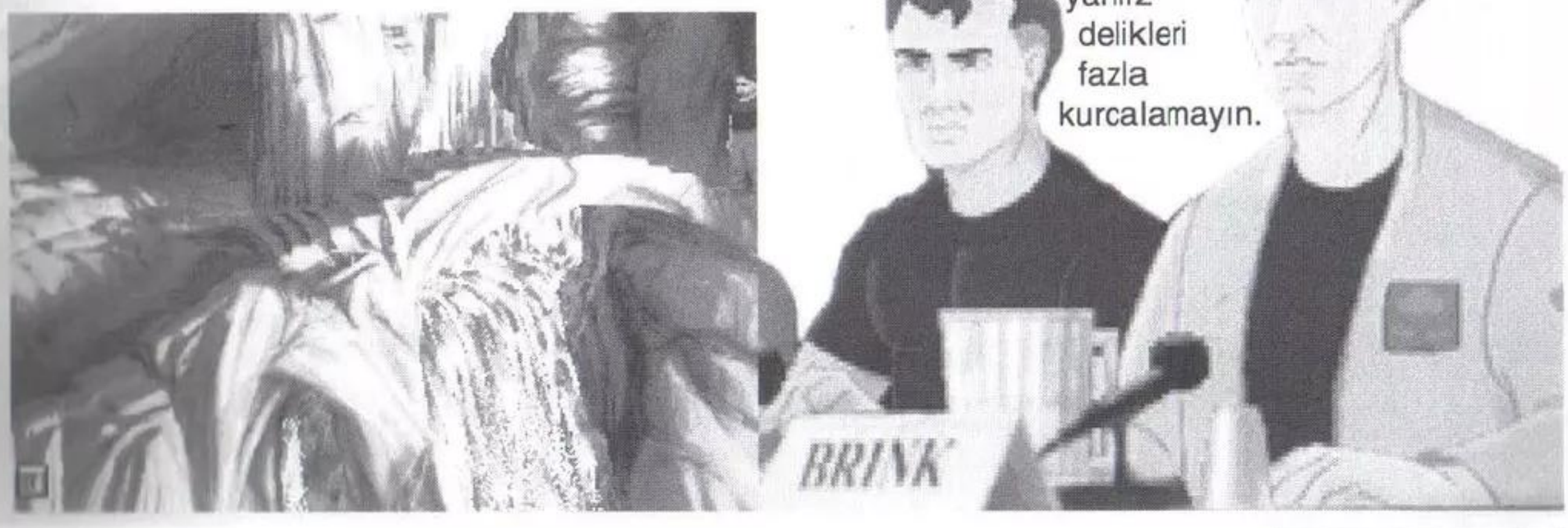


GABRIEL KNIGHT 2

Yabancı toplumlara girince (kendine göre) garip durumlarla karşılaşan genç, yakışıklı ve asi Amerikalı hakkında yüzlerce film yapılmıştır herhalde. Olsun bir tane de oyun yapmak lazım. O zaman biz geçen başarılı oyunun kahramanı Gabriel'i macera peşinde (elalem neler için geliyor) Almanya'ya yollayalım orda Gothik bir korku bilmecesiniz içine düşsün. Ama piyasada rekabet fazla, o zaman biz herşeyi gerçek aktörlerle çekelim, haşa render fon kullanmayalım (onu Phantasmagoria'da denedik bak neler oldu) her sahne için özel setler kuralım, sonra da 6CD'ye tıkıp öyle yayınlayalım (demiştir herhalde Sierra). Netekim GabrielKnight2'nin ne olduğunu tartışmak yersiz, bu kadar kaliteli bir prodüksiyonda grafik ses ya da senaryo açısından bir kusur aramanın fazla bir manası yok. Onun yerine ne olamadığını tartışşalım. Birincisi, Gabriel Knight 2 ilk oyunun yarısı bile olamıyor. Baştan sona (bir yerde (saati saksıya koymak?) çok kötü takılmadığınızı düşünürsek) bir iki günlük ömrü var. Gerçi bu sürede çok eğleneceksiniz, daha önce görmediğiniz kalitede bir oyun göreceksiniz ama bu cebinizden çıkan paracıkları geri getirmeyecek. Larry-Pati usulü iki ayrı karakteri de oynayacaksınız ve (az da olsa) korku havasına kapılacaksınız ama para abi para. Hatta Ludwig II'nin pek bilinmeyen ilginç hikayesini öğreneceksiniz ve biz garibanların nasıl bir yerde yaşadığımızı göreceksiniz ama parrraa demiştim değil mi. İnsanoğlu o kadar da nankör değil aslında, madem bu kadar büyük bir işe kalkışıtınız, bu kadar masraf yaptınız, bu kadar yetenekli insanı bir araya getirdiniz, keşke daha kalıcı, daha doyurucu birşeyler yapsaydınız. 6 CD bu abi. 'Bir daha mükemmel görünen, her bakımdan kaliteli, beni al, beni al diye bağıran ama çarşıdan alıp eve götürünce yüzeyde kalan, insanın içinde boşluk hissi yaratan oyunlar (ben bir oyun türü yaratma makinasıyım) yapmıyacağım' diye yüzbin milyar kere yazsan dolduramazsın.

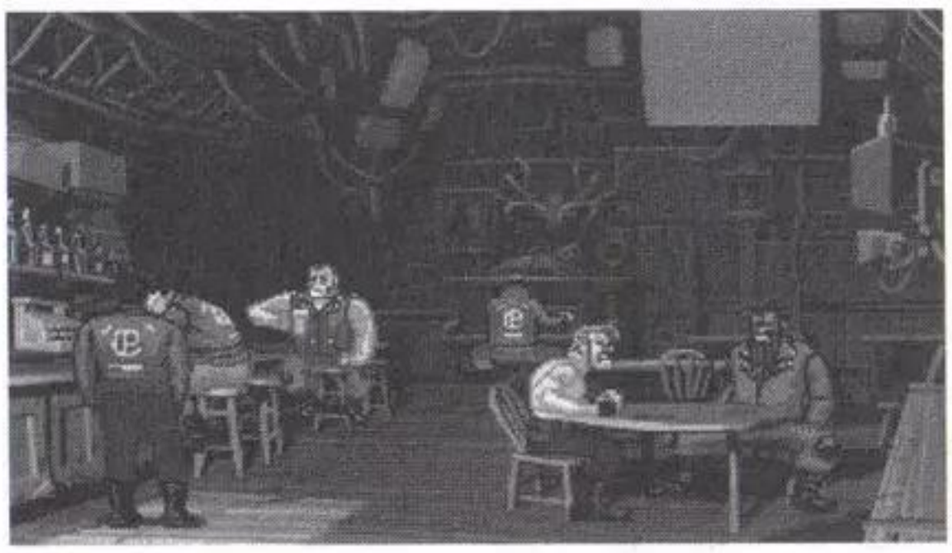
THE DIG

Nedir bu Steven abinin derdi. Tabi, ET'den (ve diğerlerinden) kazandığı paralar kulaklarından çıkmaya başlayınca rahat duramıyor, saldıracak yeni piyasalar arıyor. Aslında iyi de ediyor, onun sayesinde adventure dünyası birinci sınıf bir adventure daha kazandı. The Dig, pek o kadar bir tantana yaratmasa bile, gerçekten her açıdan kaliteli bir oyun. Gerçi bu firmadan (LucasArts) böylelerini beklemeye alıştık, ama son zamanlarda çıkan bir sürü niteliksiz CD adventure'ından sonra böyle oyunlar görmek insana yaşama gücü (o kadar da değil aslında) veriyor. The Dig'in en göze batan tarafı ilginç konusu. Daha baştaki demoyu seyrederken bu garip gurup bilim kurgu hikayesine kendinizi ufak ufak kaptırmaya başlıyorsunuz. Bir meteor geliyor (üstümüze üstümüze) ve biz onu yok etmek zorundayız. Ekibimizdeki diğer insanların da (biraz klişe) garip kişilikleriyle tanışınca iyice dolduruşa geliyoruz ve göreve atlıyoruz hemen. Sonra bir anda olaylar değişiyor ve işler çığırından çıkıyor. Ve işte tam bu noktada The Dig'in kalite göstergesi giderek düşmeye başlıyor. Gayet başarılı bir takım içi çekişmesi, macera, bilim kurgu karışımı birşeyler olabilecek oyun bir anda ne olduğunu tam olarak bilmediğiniz garip cisimleri ne olduğunu hiç bilmediğiniz garip şekilli deliklere sokma denemeleri (bu da yeni bir tür oldu galiba) haline geliyor. Bir sürü güzel çizilmiş ekranlarda yapayanlız dolanıp duruyorsunuz. Eğer sabrınız yeterse (ya da olur ya, belki de siz gerçekte böyle bir oyun arıyorsunuzdur) The Dİg bir bakmaya değer, ama fazla birşeyler beklemeyin.Güzel LucasArts grafiklerine bakın, güzel LucasArts müziklerini ve seslendirmeleri dinleyin, yanlız delikleri fazla kurcalamayın.



FULL THROTTLE

Kolay değil öyle sert erkek olmak. Motorsikletle (harley) yollarda dehşet saçmak, cool bir şekilde sigaranızı (Marlboro) çakmağınızla (zippo) yakmak. Harbi barlarda (Bikers' Den) harbi hanımlarla (yavru) kesişip bunların en harbisini (ana yavru) götürmek. Bunları herkes yapar. Bakalım böyle bir karakterin altından motoru, kolundan yavrusu, arkasından çetesi alındıktan sonra hayatta en önem verdiği şey olan motorunu yapan fabrikanın namusunu korumasını sağlayabilecekmisiniz. İşte Full Throttle'da karakteriniz böyle biri ve başı oldukça dertte. Bu noktada 'böyle bir karakter' lafının altını çizmek isterim (Intel Inside, underline yap yavrum), bu oyunda ki her karakter çizimiyle, onun için yazılan laflarla, seslendirmesiyle kendine ayrılan yeri tam (underline bakiim) olarak dolduruyor. Herhangi bir yan tanımlamaya falan gerek kalmadan biraz abartarak da olsa oyundaki herkes hakkında anında bir ön yargı edinebiliyorsunuz. Başta kahramanın dağılan motorunu toparlamak gibi görünen amaç birkaç usta kıvrımla bambaşka yerlere geliiveriyor. Oyuncak tavşanlarla mayın tarlası geçmeler, Grand Canyon'numsu yerlerden motorla ölüm atlayışları yapmak, ufak bir montaj operasyonuyla ana düşman, kötü adamı rezil etmek ve tam gaz (kelime oyunu) heyecanlı bir son. Eee, senaryodan verdik bakalım on puanı. Gelelim şimdi grafik tekniğine.



Full Throttle'ın en iyi tarafı (grafik olarak) oyundaki en harbi grafiklerin süs değilde gerçekten işe yarar olması. Diğer Seçmece kurbanlarıyla karşılaştıralım bakalım, mesele Prisoner of Ice'daki en etkili sahneler ara demolarda geçiyor, The Dig'in göze batan yerleri baştaki demo'da. Gabriel Knight 2 zaten baştan sona bir demo, dur kalk, durk kalk, mehter takımı, biraz oynuyorsunuz, sonra aferin cinsinden bir demo seyrediyorsunuz, sonra tekrar oynuyorsunuz. Full Throttle' da ise bütün oyun hep aynı (ve yüksek) kalitede. Verdik bakalım bir yüksek puan da grafiklere. Şimdi gıcık yerlere gelelim. Gıcıkların en gıcığı, gıcıkların şahı, en gıcıkların tanrısı, arada oynamak zorunda olduğunuz arcade'imsi motor sahneleri. Doğru zamanda karşınızdakine vurmanız gereken ama bir türlü ayarlayamadığınız bölümde geçirdiğim (-iz, Şahin, Emin ve ben) uzun saatleri asla unutmayacağım LucasArts, bu iş mezera kadar gidecek. Kinliyim, kin doluyum. Hadi yine oyun kaliteli ucuz atlatıyorlar, yoksa çok daha kötü şeyler olacaktı. Yani anladınız di mi (elimden geldiği kadar açık olmaya çalıştım), oyunun içindeki arcade bölümlere (sadece bu oyunun değil, bütün adventure'lardakilere) fena halde karşıyım. Şimdi biraz sakinleştiğime göre devam edebiliriz, arcade bölümleri saymazsanız (bak yine sinirleniyorum) Full Throttle'ın tek diğer kötü tarafı biraz kısa olması. Çok değil, sadece biraz. Yani keşke almasaydım dedirtecek kadar değil ama son demodaki yazıları sonuna kadar okutup acaba birşeyler daha çıkacak mı (tanıdık his) diyecek kadar.Bunun dışında elinize sağlık LucasArts (bu sizi arcade bölümler için affettim demek değil), siz olmasanız sert erkek olup,motorsikletle (harley) yollarda dehşet saçıp, cool bir şekilde sigaramı (Marlboro) çakmağımla (zippo) yakacağım yoktu (herkes yapar derken üzülmeyin diye yalan söyledim).

PRISONER of ICE

Ev hanımlarımızın sevecen bir şekilde 'türlü' dedikleri yemeği bilirsiniz herhalde. Hani mutfakta kalan ne varsa bir tencere atılır, hiçbirşeyin tadı öbüründen ayıredilemez hale gelene kadar kaynatılır, sonra gayet özel bir seçim edasıyla sıcakken servis yapılır ya işte o İşte Prisoner of Ice'da öyle bir oyun. Ne alaka demeyin, kağıt kalem çıkarıp not edin,

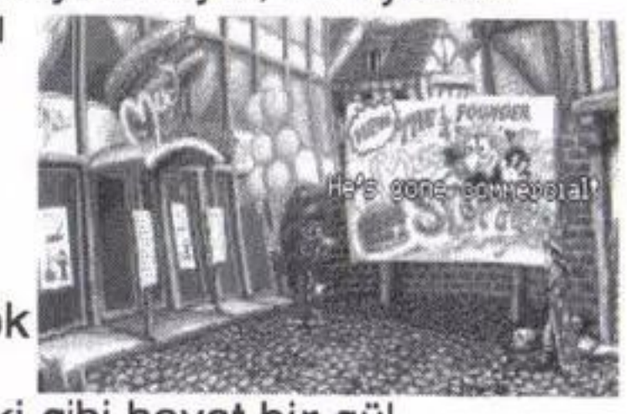
saylyorum: Önce ikinci dünya savaşında nazilerin bulduğu garip birşeyler var, tamam bu normal, her adventure'a birkaç Nazi lazım ve onlar genelde garip şeyler yaparlar, sonra bir denizaltı macerası var, o da tamam, denizaltıları severim, sonra denizaltı'da canavarlar var peki peki, sonra denizaltıyı patlattık, bu sefer güney Amerika'dayız, hayda, sonra Nazilere esir düştük, eee, sonra kaçtık bir zaman makinası, çüüüş, aaa babamız dedemizmiş, canavarlar geçmiştenmiş, bizim adımızın Ryan değilmiş. Türlü pişmek üzere,

fokurduyor. Sonra eski Inca rahipleri ve grand final. Eee daha ne diyeyim yani, dallardaki saksağanlar ve teyzemin sakalları. Prisoner os Ice'da emin olabileceğiniz birşey varsa o da mutlaka şaşıracağınız. (Not alın demiştim ya, artık durabilirsiniz). Senaryo kafayı yemiş leylekler gibi bir yandan öbüre amansızca gidiyp duruyor. İtiraf etmeliyim ki aslında bu pendulum efekti bayağı hoşuma gitti.Herşeyden öncesi temiz oyun, bu kadar karmaşanın her biri (çocuğum durabilirsiniz dedim, koy kalemini aşağı ve beni dinle) birbirinden ayrı ve bilmeceler gayet mantıklı, seslendirme (komik ama) kaliteli, grafikler güzel. Bence Prisnoeroflce'ın sakalı olsa yılın en iyi adventure'ı bile olabilirdi.

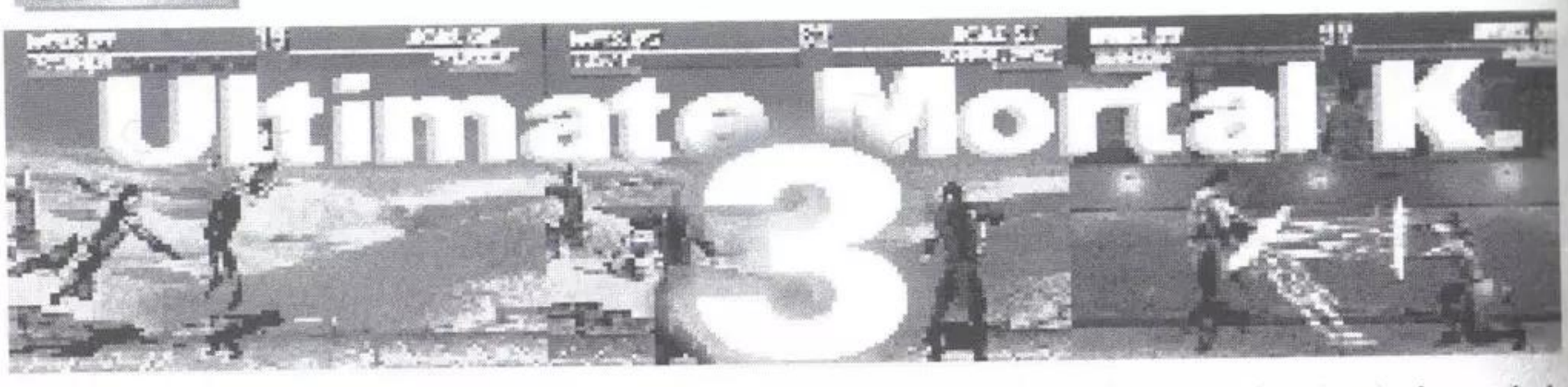
SIMON 2

Korku filimlerinden korkmayayı, Stephen King'de analitik olarak inceleyerek okumayı öğrendiğimden beri ilgi alanım 60 derecelik bir açıyla korkudan komediye kaymaya başladı. Özellikle filmlerde olsa bile aynı kayma oyunlarda da var. Bir adventure harbi komik olsun canımı yesin bile diyebilirim. Ama işin gerçeği şu ki, gerçekten komik bir adventure bulmak inanılmaz derecede zor. Belki tutup da Sierra dersiniz, onlar bence şebeklikle komedinin arasındaki farkı anlamaktan tamamen acizler. Ellerindeki bütün teknolojiye rağmen (eskiden) başardıkları

Larry serisi gibi gerçekten komik oyunlara artık ulaşamıyorlar (Torin's Passage'ı gördünüz mü?). O zaman insan mecburen başka yerlere bakmak zorunda kalıyor. Yani uzunsözün kısası ben komiklik ihtiyacımı (ne demekse) uzun zamandır az da olsa tatmin edebilen tek oyun olarak Simon2'yi bulabildim. Simon 2, öyle 'palyaçaonun ayağı kayıp düşünce ve kafasına bir kova su inince bu komik olur buna da gülünür' türünden (yeni icad ettiğim bir tür, copyright için baş vurmalıyım) komik bir oyun değil. Daha ziyade biraz ince kelime oyunlarıyla, ve oyunun geçtiği dünyayla alakası olmayan başka şeylere yaptığı çağrışımlarla (ünlü kişiler, şirketler falan) insanı bayağı eğlendiriyor. Yani aslında komedi açısından çok güçlü olmasa da, gayet



yeterli. Ama her zamanki gibi hayat bir gül bahçesi değil. Simon2'deki bazı bilmecelerin fazla uçuk olması (cevaplar pek mantıklı değil) ve konuşmaların oyuna pek fazla birşey katmaması oyunun birinci sınıf bir adventure olmasını engelliyor. Yine de fazla masraflı olmayan konfigürasyon istekleri ve hafif meşrep eğlencesiyle bence bakmanız gereken bir oyun.



Game-Show oyun dünyasında ki üstünlüğünü bir kez daha ispat ediyor ve Amerika'da henüz piyasaya sürülmüş olan Mortal Kombat 3'ün yeni versiyonunu yani ULTIMATE MK3'ü ayağınıza kadar getiriyor...

Hepinizin aynı soruyu sorduğunu biliyorum...Ultimate MK3'te ne değişiklikler var diyorsunuz...

Hemen anlatayım...Ultimate MK3'te yeni stage fatalityler, yeni eklenmiş karakterler ve bunlarla beraber yeni kombat kod karakterleri var.Eski karakterler ve arka planlarda gözden geçirilmiş bu versiyonda.

Gelişmelere ilk önce sembollerden başlıyalım...

UKM3'te Yeni Karamürsel gibi oldu. Neyse bu versiyonda bir oyunu galip bitirseniz size seçmeniz için 12 sembol veriliyor. Hangi gruptan seçeceğiniz ise oynadığınız seviyeye bağlı. Yani oyunu Novice'te bitirdiyseniz onun grubundan 4 adet sembol seçme şansına sahip oluyorsunuz. Bu da ödüller için oynamanız anlamına geliyor...

UMK3'te eklenmiş yeni karakterlerde var. Bunlar 1- Kitana 2- Jade 3- Reptile 4- Scorpion bu yeni karakterlerin dışında olaya yeni kombat kod karakterleri de katılmış. Bunlar ise:

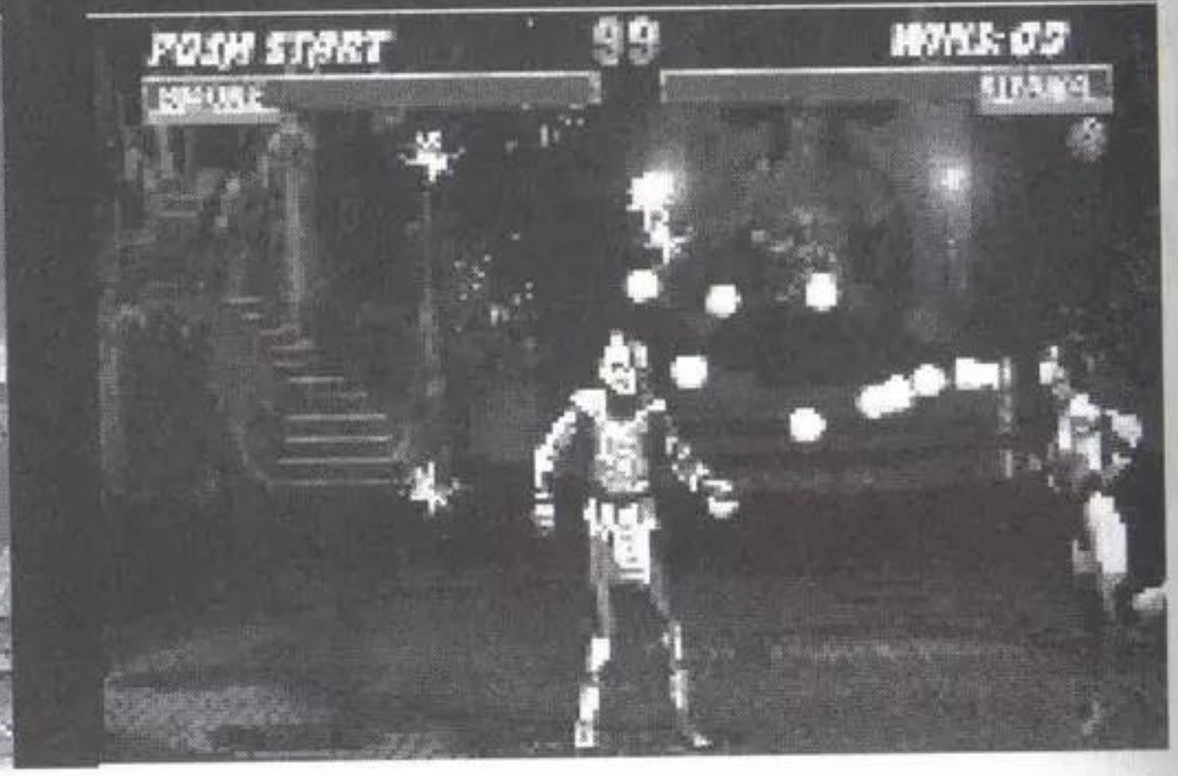
1- **Ermac** 2- **Mileena** 3- **Sub-Zero**

Bütün bunların dışında eski karakterlerinde hareketleri değişmiş. Mesela Shang Tsung morf edeceği karakteri önceden size söylüyor, Stryker'ın yeni bir silah hareketi eklenmiş, (Blok, İleri, High Punch)... Bu değişikliklerin çoğu karakterlerin dövüş güçlerini eşitlemek için yapılmşı. Öyle diyorlar. Hatırlıyacağınız gibi MK3'te ekran kodları vardı. Bu kodların yeni hali ise şöyle:

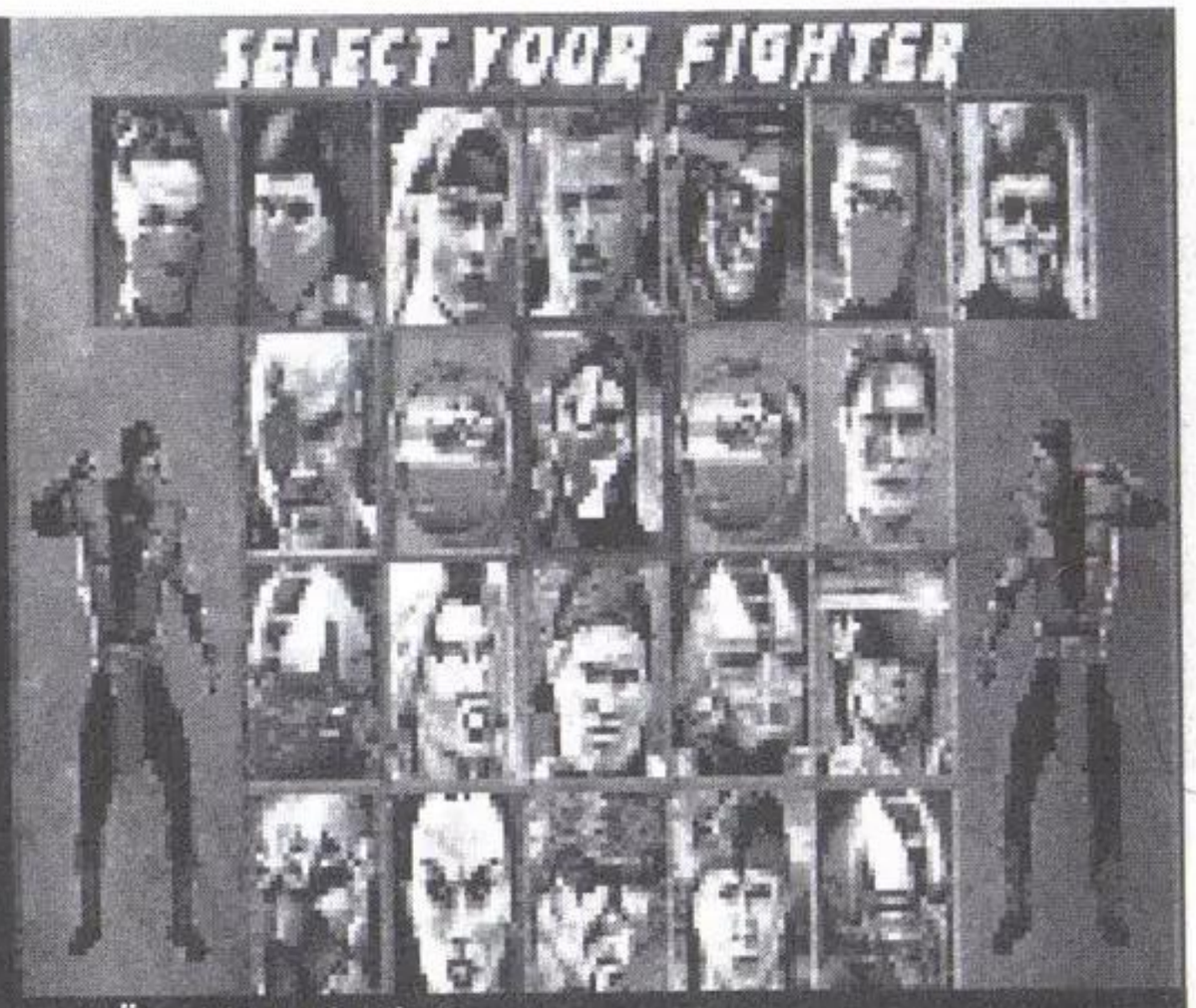
S E M B O L L E R

Dragon: Turnuva
MK: Galaxian
Yin-Yang: Ermac Savaşı
3: Noob Saibot Savaşı
?: Rastgele ödül
Yıldırım: 1. Tur Fatalitisi
Goro: 2. Tur Fatalitisi
Raiden: 3. Tur Fatalitisi
Shao Kahn: Noob/Ermac Savaşı

Çöl: 3-3-0-0-3-3
Cehennem: 6-6-6-4-4-4
Kule: 0-9-1-1-9-0
Metro: 8-8-0-0-8-8
Noob's Domain: 0-5-0-0-5-0
Gizli Geçit: 9-3-3-9-3-3
Randper Kombat: 4-4-4-4-4-4
Tek Vuruş: 0-4-4-4-4-0
Tur Mesajı: 5-5-0-5-5-0
Sessiz Kombat: 3-0-0-3-0-0
Versiyon Numarası: 9-9-9-9-9-9
Sans Gücü: 0-1-0-0-1-0

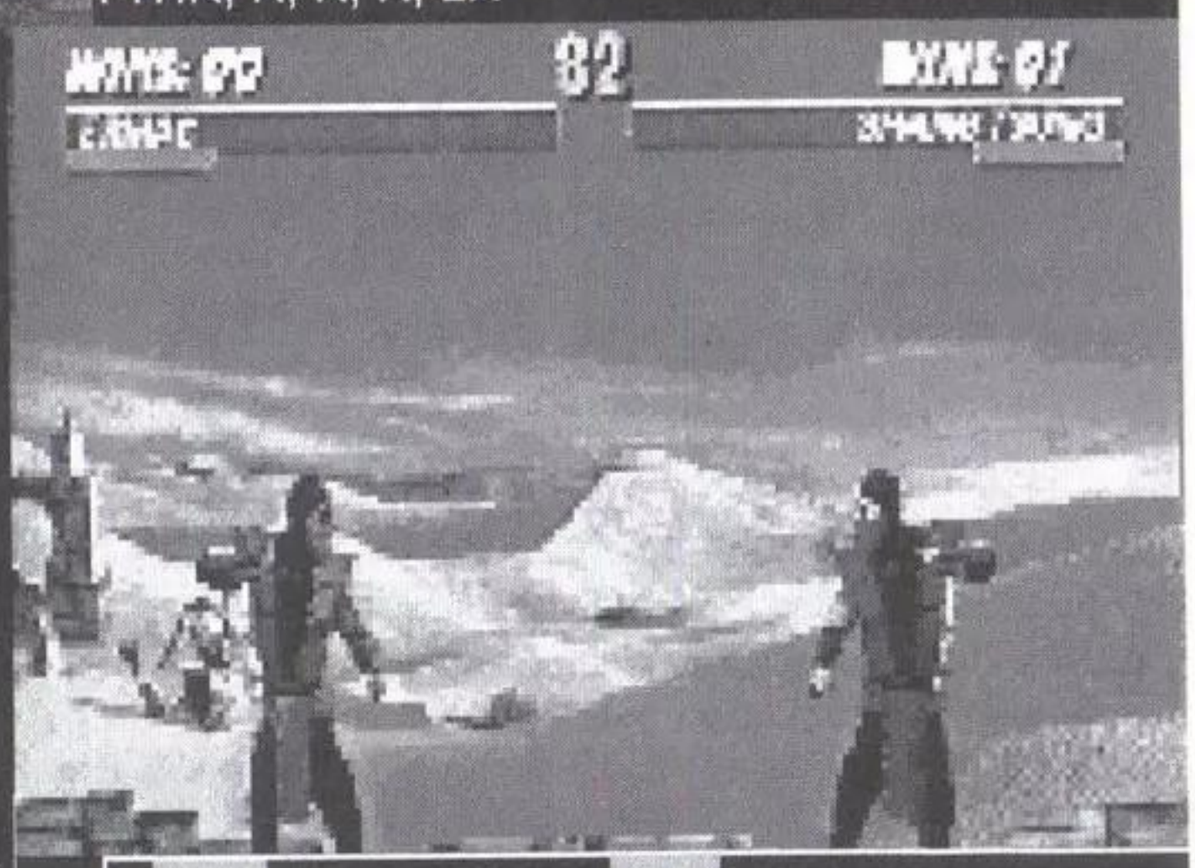


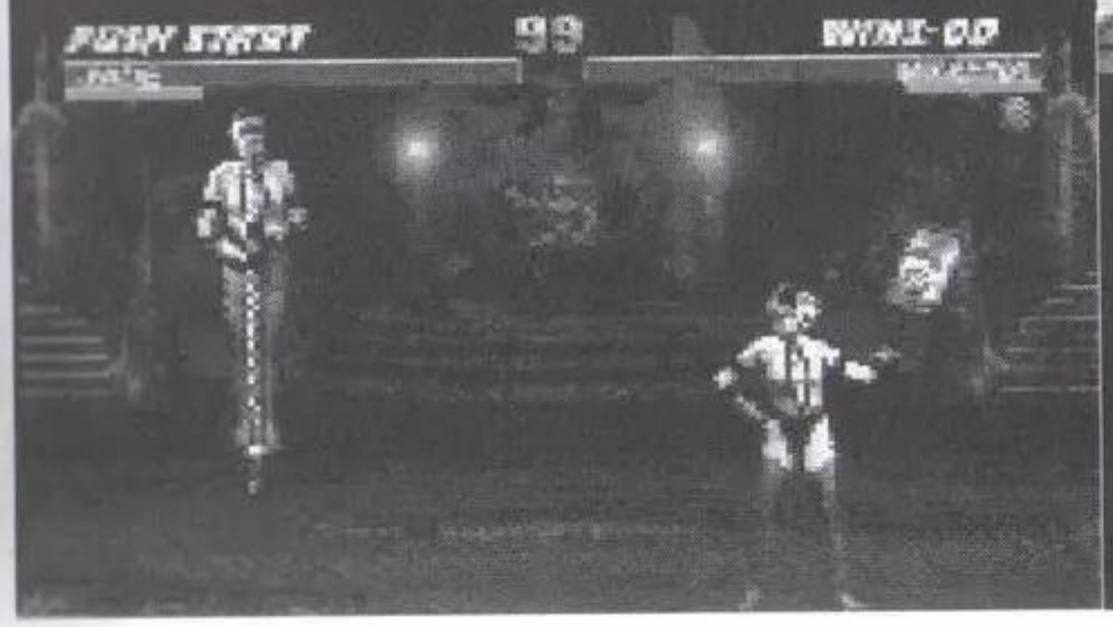
MILEENA
Özel Hareketler:
Sai Throw (havada da olur): HP'yi 3 sn. için tutun ve bırakın.
Roll: B, B, D+HK
Drop: F, F+LK
Kombolar:
Chain Combo (six-hit): HP, HP, B+HK, B+HK, U+LK, D+HK
Roll Combo (five-hit): Jump kick, Roll, HP, Roll, HK
Jump Combo (five-hit): Jump HP, HP, HP, F+LP, F+HP
Fatalityler
The Old Man Eater: D, D, D, F+LP
Spitting Fury: B, B, B, F, LK (uzak)**ERMAC**



Özel Hareketler:
Fireball: D, DB, B+LP
Teleport Punch: D, DB, B+HP
Inviso Slam: B, D, B+HK
Kombolar:
Combo Starter (two-hit): LK, LP
Auto Combo (five-hit): HP, HP, B+LP, HK, LK
Air Juggle 2 (four-hit): HP, HP, B+LP, D, DF, F+HP
Chain Combo (seven-hit): HK,LP, jump kick, Teleport Punch, Inviso slam, HP, Fireball
Jump Combo (seven-hit): Jump HP, HP, HP, B+LP, D, F, LP, jump kick, süpürme
Fatalityler:
Super Uppercut: R, BL, R, R, HK (yakın)
PIT:R, R, R, R, LK

SUBZERO
Özel Hareketler:
Ice Blast: D, DF, F+ LP
Ground Ice : D, DB, B+LK
Slide: B+ (LP+BL+LK)
Kombolar:
Auto Combo and kick (six-hit): HP, HP, D+LP, D+HP, jump kick, Slide Kick Combo (four-hit): HP, HP, B+LK, B+HK
Chain Combo (seven-hit): Ice Blast, Jump Kick, Ground Ice,etrafınızda dönün ve auto comboyu yapın.





Firma: ACCLAIM (DÖVÜŞ)
Sistem: 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar: %85

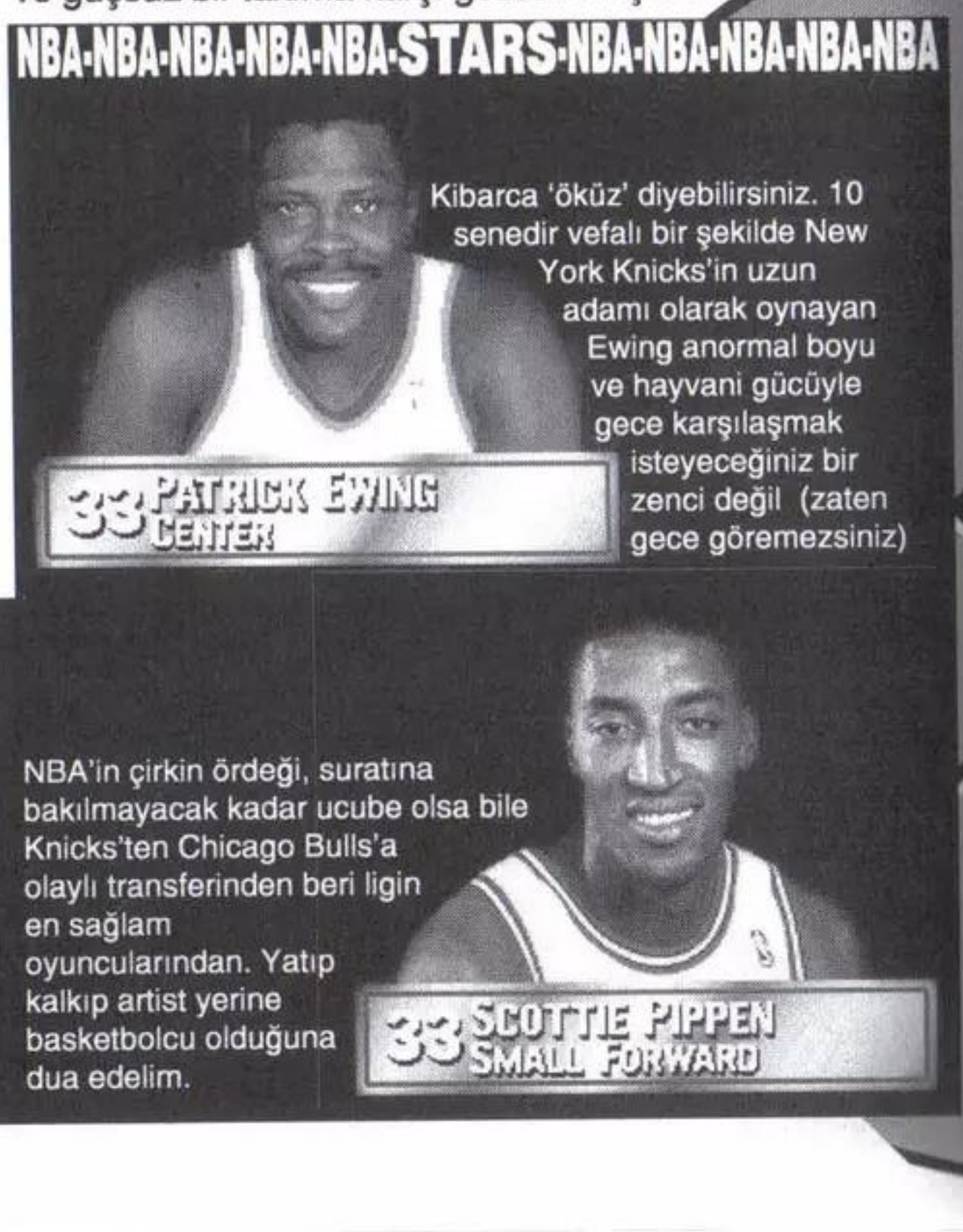
NBA

Türkiye'de her ne kadar spor denince akla futbol gelse de özel basketbol klüplerinin bu alana yatırım yapmaları ve federasyonun özverili çalışmaları ile Türkiye'de artık basketbol da adını hem klüpler düzeyinde hem de Milli Takım düzeyinde duyurmaya başladı. Örneğin Milli Takımımız grubunda birinci durumda, Efes Pilsen Koraç Kupası'nda finale kaldı (bu yazımı yazarken kupayı kimin kazandığı belli değildi, umarım Efes işi bitirmiş, basketbol tarihine ismini yazdırmıştır), Ülkerspor da Şampiyon Kulüpler'de çeyrek finalde çarpışıyor. Tüm bunların yanında basketbol, futbolun yanında oldukça nezih bir spor olarak gözüküyor. Seyirci kitlelerinin farkından mıdır, oynanış biçiminin sertlikten çok hıza ve zekaya bağlı olmasından mıdır yoksa USA'nın bu konuyu da tüm dünyaya NBA gibi bir etiket altında pazarlamasından mıdır nedir bilemiyorum. Tek bildiğim gençken, 14-18 yaşlarında, İTÜ'de basketbol oynadığım, Türkiye'deki maçları "o zamanlar maçlar Harbiye'de Spor Sergi'de oynanırdı" ve NBA liglerini çok yakından takip ettiğimdi. NBA basketbolun bittiği yerdi. Basketbol NBA'de oynanıyor, biz ise burada onu taklit ediyorduk. Olimpiyatlarda görüyoruz ki hala da öyle. NBA basketbol kalitesi ile olduğu kadar maçlar ve oyuncular için tutulan inanılmaz detaylı istatistikleri ile de bizleri etkiliyor. Basketbolu yaşatıyor.

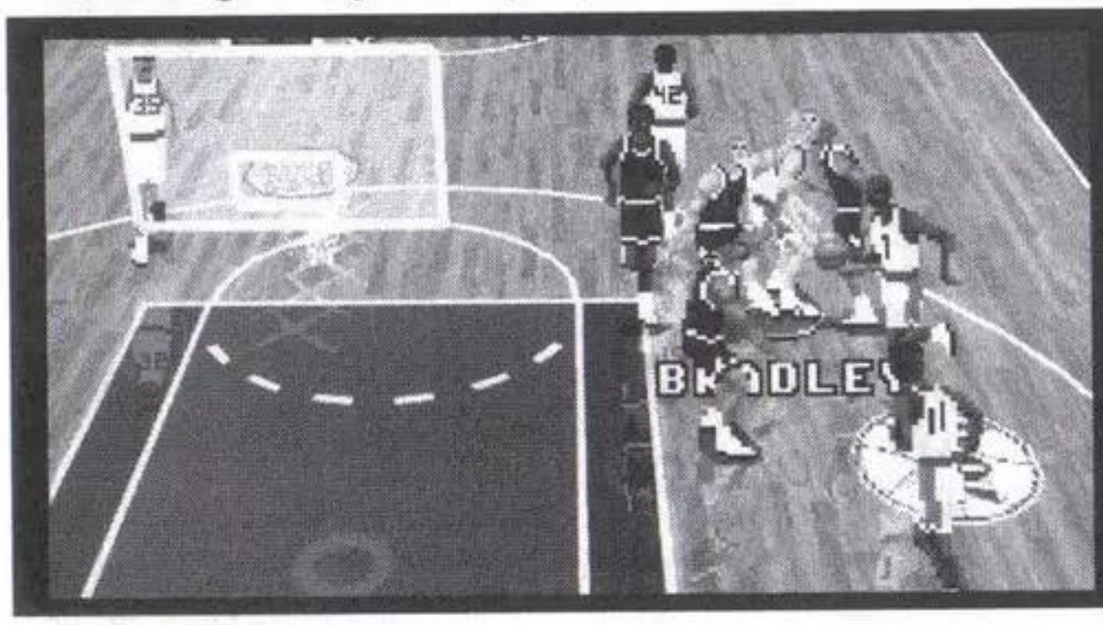
Bu arada bilgisayar piyasasında neler oluyor? CD olayı disketleri yiyor, yutuyor. 3-4 Mb.'lık oyunlar bile CD'de çıkıyor ve kopyalanamıyor (yani disket kadar kolaya ve ucuza kopyalanamıyor). Biz Türkler yine de bu işe bir çözüm getiriyor ve oyunun orasını burasını koparıp CD-Rip diye de Türk işine İngilizce isim takıp Cd oyunlarını diskete sıkıştırıyoruz. Oyun firması oturuyo oyunun havasını güzelleştirmek için ses efektleri, demolar ekliyo, biz karar mercisiyiz ya "ya boşver bu ayrıntıları, oyunu tuzsuz bibersiz de oynarız" diyoruz ve fazlalıkları!! atıyoruz. Diskette olsun taştan olsun mantığı.

Yukarıdaki iki parâgraf son basketbol oyunu NBA Live 96'da kesişiyor ve hatta birleşiyor. Bir kere NBA 96 tam bir Cd oyunu. Ne demek tam bir Cd oyunu? Yani tam bir bilgi, görüntü ve ses bankası. Disket versiyonu da şimdilik yok galiba. Gerçek basketbolseverler zaten disket versiyonu ile tatmin olmayacaklardır. Çünkü basketbolseverler ayrıntıları da severler. İlk beşlerinin resimlerini görmek, oyuncuları aralarında karşılaştırmak, hatta transfer yapmak, seyircinin uğultusunu şut çekerken kulaklarında duymak, smaçlarında alkışlanmak, maç oynanırken istatistikleri görmek, basketbolcuların geçen sezondaki tüm performanslarını, şut yüzdelerini, her istatistiği incelemek isterler. Basketbol 4 çeyrekten (NBA'de bilirsiniz 2 yarı = 4 çeyrek) oluşan koşuşturmaca değildir. Basketbol bir bütündür. Basketbol bir kültürdür. NBA 96 da bu kültürün en iyi temsilcisi.

NBA 96'da ilk başlarda güçlü bir takımı seçin ve güçsüz bir takıma karşı gösteri maçları



Kibarca 'öküz' diyebilirsiniz. 10 senedir vefalı bir şekilde New York Knicks'in uzun adamı olarak oynayan Ewing anormal boyu ve hayvani gücüyle gece karşılaşmak isteyeceğiniz bir zenci değil (zaten gece göremezsiniz)



NBA'in çirkin ördeği, suratına bakılmayacak kadar ucube olsa bile Knicks'ten Chicago Bulls'a olaylı transferinden beri ligin en sağlam oyuncularından. Yatıp kalkıp artist yerine basketbolcu olduğuna dua edelim.

NBA 96

yapın. Takımların güçlerini bir çok konudaki sıralamalardan anlayabiliyorsunuz. Bu maçlar sırasında öncelikle hangi kamera ile en iyi oynayabildiğinizi keşfedin. Benim favorim COURTSIDE. Sonra da Press kameraları geliyor. Şimdi de bilgisayarınızın oyunun keyfini çıkartarak oynayabilmenize hangi şartlarda izin verdiğini keşfedin. Benim zavallı 8 Mb. Ram'lı 486 DX2/66 sistemim, insanı havaya sokan müzik kapalı, ses efektleri orta, tribünler simsiyahken, saha da ekranımın yarısını kaplarken ve medium çözünürlükte fena çalışmadı doğrusu. Sıra oyunun kontrolünde. Tuşlar default olarak iyi bir düzenle ok tuşları, sağ shift, enter ve insert olarak seçilmiş. Çaprazları önemsemedim. Sağ shift, top kontrolümüzdeyken paslaşma, defans yapmamız gerekirken kontrol ettiğimiz adamı değiştirmek içindir. Enter şut atmak (tabi pozisyona göre iyi kontrol edildiğinde, örneğin potaya yakınken biraz uzun basarak, smaç ya da çengel atış için de), defansta da blok yapmak ya da rebaund için zıplamaya yarıyor. Insert de depar atmamızı sağlıyor:

Bir fast break yapmışsınız, topu rakip defansın arkasına güzel bir pasla geçirmişsiniz koşuyoruz, çembere yaklaşırken Insert ile bir depar ve iyi bir zamanlama ile Enter: mükemmel bir smaç. Seyirci ayakta! Göremiyorum ama hayal edebiliyorum.

NBA 96'da eğer kuralları değiştirmeden oyuna başladıysanız oyunda bir gariplikler olduğunu anlayacaksınız. Çünkü adamımız çizgiler ötesi koşabiliyor, zıplıyor, yere düştüğünde top hala elinde ama steps için çalınan düdük pek duyulmuyor. Faul falan da olmuyor. 3 saniye, 5 saniye ya da 10 saniye kuralları nerde, nerdeee? O ne topumuzu çember seviyesinin üzerinde inişe geçmişken kestiler ve basket verilmedi. Ama ben kızarım böyle şeyler. Hiç kızmayalım ve hemen kurallar bölümünden tüm bu kuralları hatta ek olarak yaralanma, yorulma, şarj ve defans foulleri olma süresini açıp ayarlayalım. Yoksa basketbolun tadına kesinlikle varamıyacağız.

Gösteri maçları ile belli bir olgunluğa eriştikten sonra artık sıkı bir sezona ya da playoff maçlarına hazırız demektir. Oyuncularını tanıdığınız bir takımı seçerseniz işiniz daha kolay olacaktır. Çünkü maç içinde oyuncularını numaralarından tanıyabilir ve eğer özelliklerini de biliyorsanız ona göre oyununuzu yönlendirebilirsiniz. Bu arada lige başlayınca farkettim ki maçların başlarındaki oyuncu seromonisi filan bayağı canımı sıkmaya başladı. Siz de hemen TIPS OFF ile maça geçin.

Chicago Bulls ile Denver Nackets'a karşı iyi bir mücadele çıkartıyordum. İlk maçlarımdan birisi olmasına rağmen başabaş mücadele ediyordum. İlk çeyrek 16-14 onların üstünlüğü ile, ilk yarı 32-32 beraber, üçüncü çeyrek 48-50 benim üstünlüğümle bitti. Maçın son dakikasına girmiştik. NBA seyredenler bilirler. NBA maçlarında son saniye basketleri, son 45 salisede

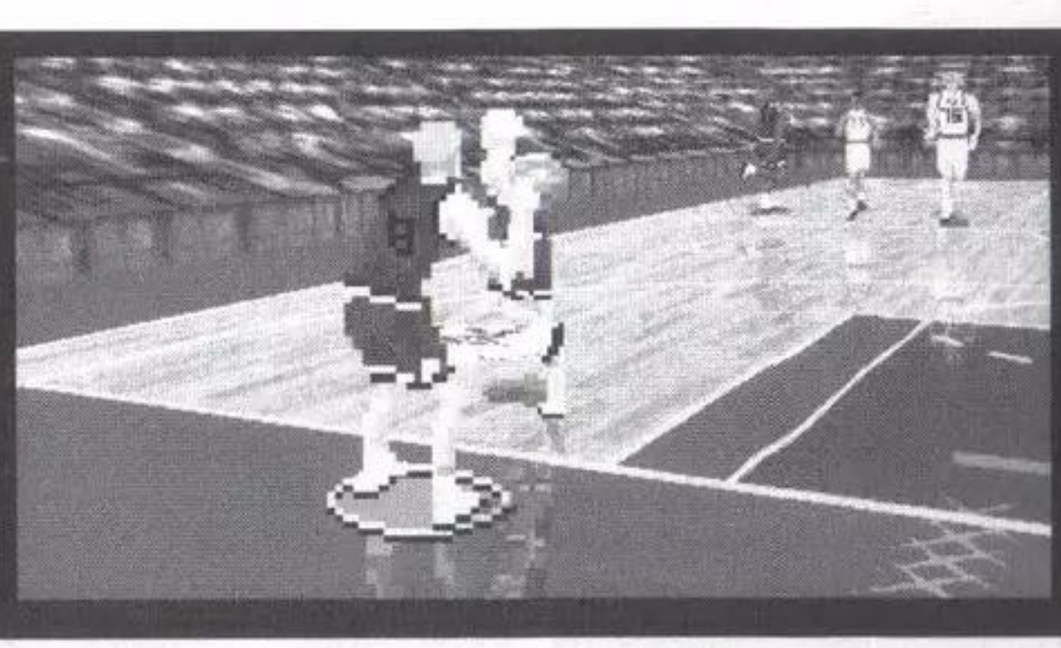
NBA-NBA-NBA-NBA-NBA-STARS-NBA-NBA-NBA-NBA-NBA

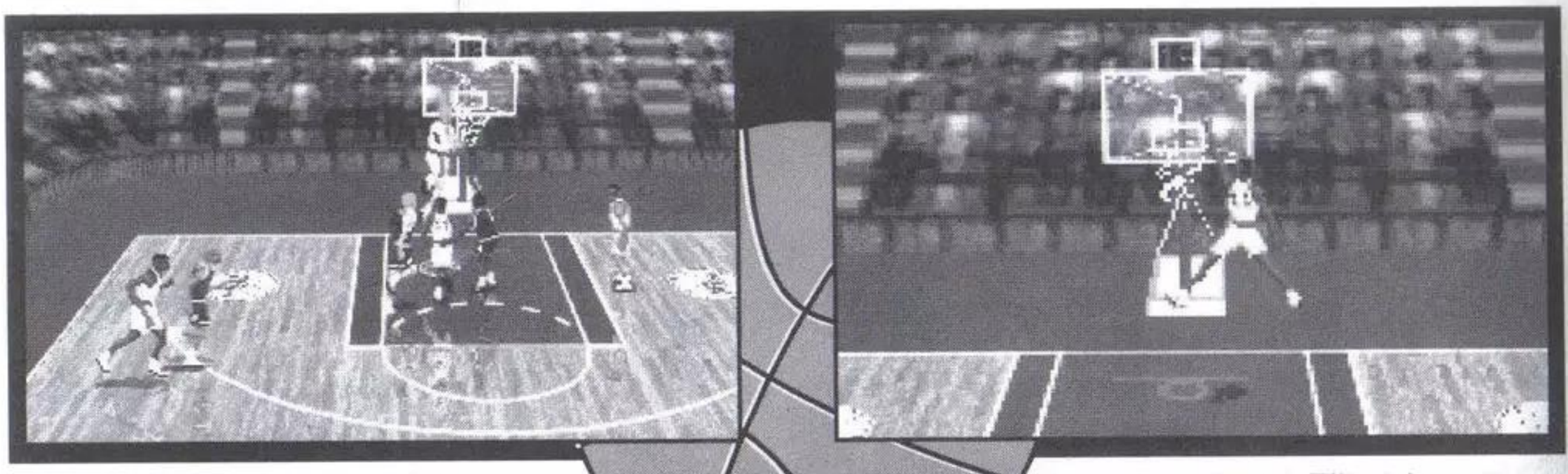
91 DENNIS RODMAN
POWER FORWARD

Chicago Bulls'un yeni yıldızı. Sert oyun stilini (şu anda hakeme kafa attığı için altı maç cezalı), güçlü defansını, her maç başka renge boyadığı saçlarını, her tarafını kaplayan döğmelerini falan bırakın, beni asıl ilgilendiren özelliği Madonna'yla yatmayı başarmış olması.

32 SHAQUILLE O'NEAL
CENTER

Jordan'ın tahtının en büyük adayı. Bir kaç senelik kariyerine rağmen en çok kazananlardan. Niye hala oynamaya devam ediyor anlamıyorum. Ayakkabı, Pepsi, araba reklamı derken artık o kadar parası oldu ki istese ömrünün sonuna kadar evde oturup kebap yapıp NBA Live'96 oynayabilir.





alınan molalar falan çok önemlidir ve meşhurdurlar da. Bunlarla ilgili bir sürü programlar hazırlanır. Ben de resmen ilk maçlarımdan bir tanesinde böyle bir durumla karşılaşmanın heyecanı ve tecrübesizliği içindeydim. Son dakikaya 2 farkla önde girdim: GÜZEL! O ne mola aldılar. Bunda şaşılacak ne var demeyin. Basketbolda mola diye bir şey var tabi ama ben bunu niçin şimdi öğreniyorum? Herifler moladan sonra bir üçlük attılar. Ben tüm çabalarıma rağmen mola alamadığım ve bu heyecanı kaldıramadığım için atağımı blok ile harcadım ve maçtan 1 farkla mağlup ayrıldım. Halbuki bir maçta 7 mola hakkınız olduğu gibi yorulan oyuncularını da değiştirebiliyor ve adamlarınıza defans ve hücum için biraz karışık da olsa taktikler verebiliyorsunuz. Nasıl mı? Tabii ki ESC tuşu ile. Bu kadar basit. Aralarda maçla ilgili aklınıza gelebilecek her türlü istatistiği bulabilir, nerede hata yapıyor ya da nerede başarılısınız anlayabilirsiniz. Bir örnek vereyim: kullandığınız şutların yerlerini, hangilerini soktuğunuzu ya da kaçırdığınızı üçlükleri de nerelerden kullandığınızı ekrana gelen sahanın üzerinde yuvarlaklarla işaretlenmiş olarak bulabiliyorsunuz. Bence çok etkileyici. Çok akıllıca düşünülmüş.

Peki eski bir basketbolcu olan bendenizinden başarıya giden yolun taşlarını gözlerizin önüne sermemi ister misiniz? Ben isterim. Öncelikle defanstan bahsedelim. Kontrol ettiğiniz adamı sahada iyi takip edin. Diğer adamlarınız üzerlerine düşen görevi en iyi şekilde yapıyorlar zaten. Eğer siz de iyi defans yaparsanız takımınıza çok faydalı olursunuz. Defanstayken bir karmaşa oluyor. Önem vermeniz gereken nokta adamınızın nerede olduğu (tekrara mı girdim ne) ve hücum oyuncusunun nerede olduğu. Eğer kendi adamınızı devamlı olarak üç saniye koridorunun içinde tutarsanız potanıza yapılacak drive'ları önlemiş olursunuz ve rebaundlara daha yakın olursunuz. Diğer bir seçenek de devamlı topoun en yakınındaki adamı kontrol etmek ve bu karmaşa içinde top kapmaya çalışmak, baskılı savunma yapmaktır. Bu seçenekeri skora göre değerlendirin. En güvenli ve kontrollüsü üç saniye koridorunu kontrol altında tutmaktır.

Peki ya hücum? Çok pas yapmak. Yüzünüz potaya dönükken ve ortalama bir uzaklıktan şut kullanmak sakin bir hücum olabilir. Eğer fast break atmak istiyorsanız topu hemen oyuna sokmalı, en uçtaki adamınıza topu güvenle ulaştırmalı ve kısa bir depar ile skora ulaşmalısınız. Eğer adamınız Enter ile şut çekmiyor olduğu yerde zıplıyorsa bu özelliği setup'dan şut kontrolünü computer olarak değiştirin. Böylece Enter artık şuta kalkmanız demektir. Topu kaybettiğiniz anda geriye koşmaya başlayın. Press yapmak oldukça uzun vadede kazanacağınız bir yetenek olacaktır. Hücumda defans yerine yerleştiyse forvetlerinizden biriyle ya da guardınızla (adamlarınızın oynadığı yeri kısaltmalardan anlayabilirsiniz) içeri drive edin. Ya faul ya da basket olacaktır. Tabi ya da blok.

Basketbolseverler, Game-Show tarihinde yazdığım en beğendiğim spor oyunlarından bir tanesi NBA Live 96. Görüntüleri, müzikleri, ses efektleri, movie'leri, ayrıntıları, istatistikleri ile bir basketbol hayranı için hem inanılmaz bir bilgi birikimi hem de zevkle oynanabilecek bir oyun. NBA Live 96'ya açık çek veriyorum. Basketbolla ilgilenen herkesin alması gerektiği bir oyun olarak tanıtımıma son vermek istiyorum.

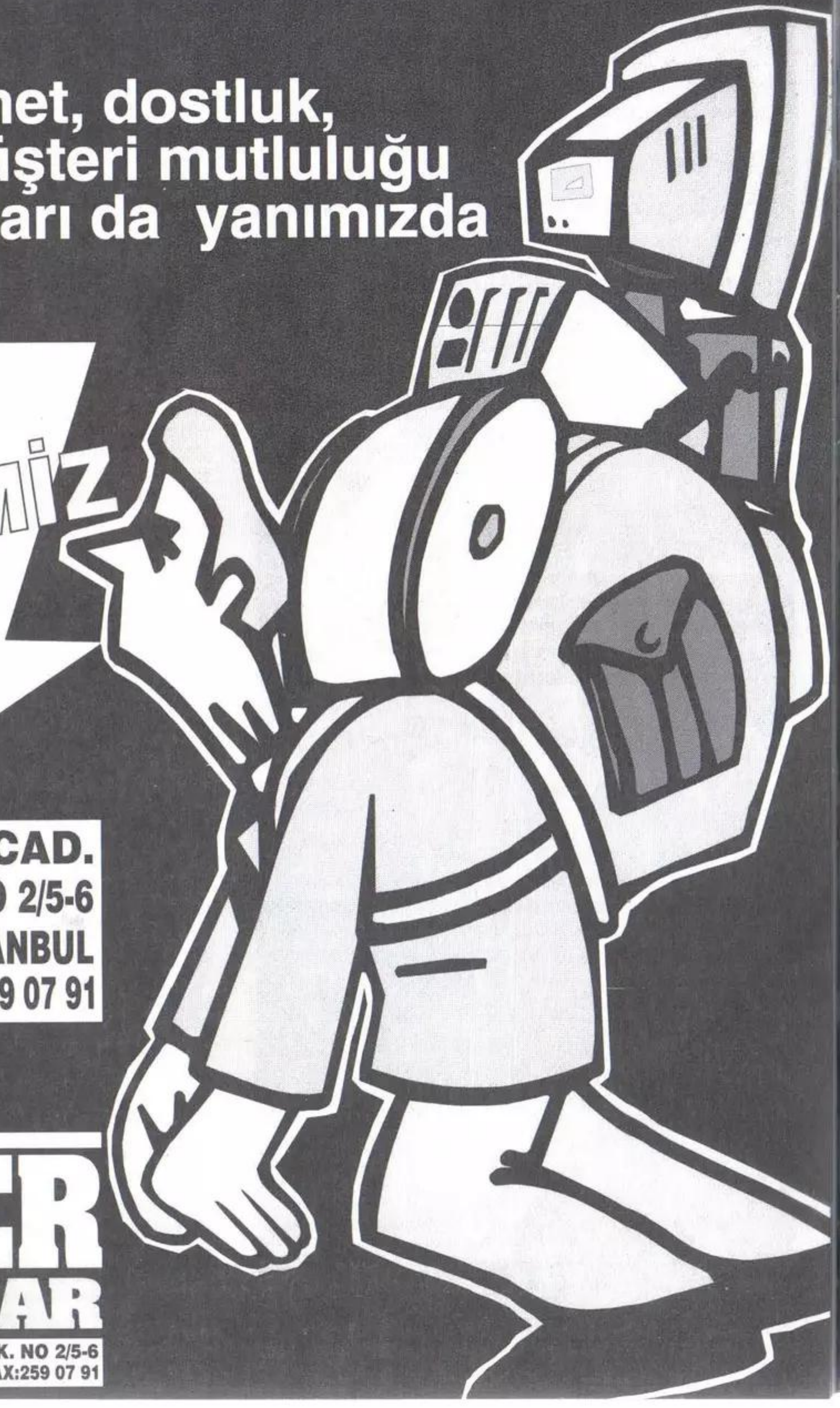
Tanıtımım bitti ama hayat? Devam ediyor değil mi? Tüm bu ayrıntılar, benim içinde boğulduğum acı dolu çukurda nefes almamı sağlayabildiler mi? Etrafımdaki pislikleri temizleyip, gövdemi ve benliğimi yapış yapışlıklardan soyarak, hayata çırılçıplak, tüm benzersizliği ile hazırlayabildiler mi? Hayır! Ama hayatı güzelleştirenlerin ayrıntılar olduğunu hatırlattılar. Yaşamın sadece geçen zamandan ibaret olmadığını, sezdiklerimizle, gördüklerimizle, hissettiklerimizle, düşlediklerimizle, beynimizin kıvrımlarında canlandırdıklarımızla, doğayla bir bütün olduğunun altını çizdiler.

"Yaşamın en küçük şeyleri bile bakım ister: Ufak ayarlamalar, düzenlemeler, onarımlar... Ya büyük şeyleri?... -Yaşamın BÜYÜK şeyleri yoktur ki; yaşamın herşeyi küçüktür, ufacıktır, ayrıntıdır." (Oruç Aruoba, De Ki İşte, sf.71).

☒ Mert Topçu

TAŞINIYORUZ!

Ama iyi hizmet, dostluk, koşulsuz müşteri mutluluğu gibi kavramları da yanımızda getiriyoruz.



YENİ ADRESİMİZ

IHLAMURDERE CAD.
ÇELEBİOĞLU SOK. NO 2/5-6
80690 BEŞİKTAŞ, ISTANBUL
TEL:227 43 16 -17 FAX:259 07 91

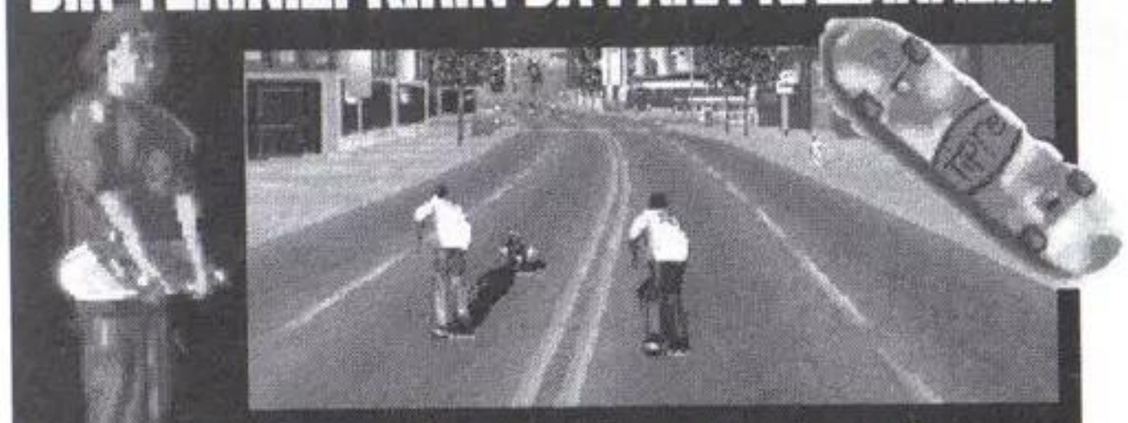
KAMER
BILGISAYAR

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLU SOK. NO 2/5-6
80690 BEŞİKTAŞ, IST TEL:227 43 16 -17 FAX:259 07 91

extreme

ORTOPEDİ UZMANLARI DERNEĞİ SUNAR:

BİR YERİNİZİ KIRIN DA PARA KAZANALIM



KAYKAY: Üfff bonus. En güzeli tam bir köşeye doğru giderken tekerleğin altına taş girmesi. Kaykay anında durur, üstündeki uçar, duvara yapışır. Omuz köprüsü ve burun kırığı. Yaklaşık 45.000.000 TL.

BİSİKLET: Çocukların okul parası. Yokuş aşşağı hızla inerken tekerler kuma girer. Bisiklet bir tarafa, üstündeki bir tarafa. En azından iki bacak kırığı. Ben diyorum 30.000.000 TL. siz deyin 50.000.000 TL.

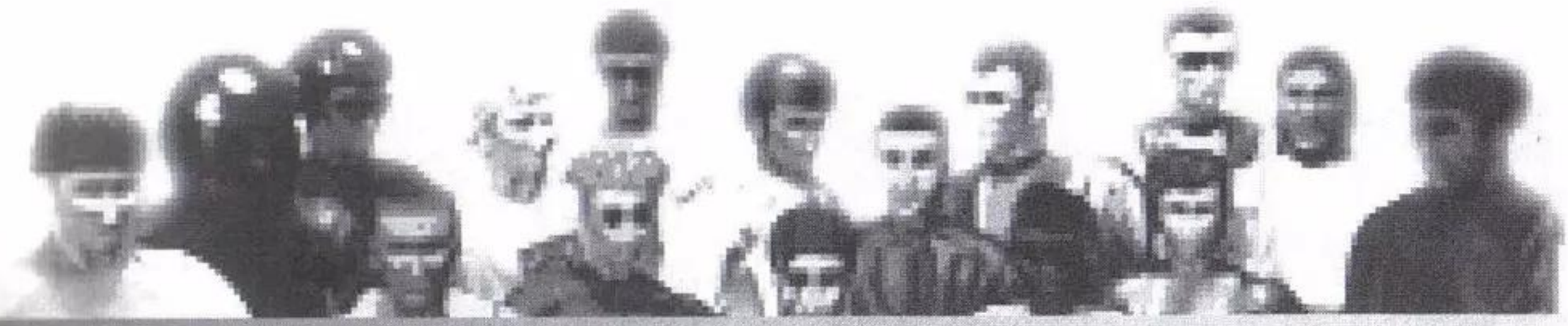
STREET LUGE: Ölümlerin en babası. Zaten ufacık birşey, şöyle oturaklı bir kamyonun altgına girse üstündekinin parçası bile kalmaz. Ortalama 40 kırık, fatura da ona göre 150.000.000 TL.

ROLLER BLADE: Evin taksidi. Tam hızla giderken tekerler kaldırımla yolun arasına sıkışır. Üç yerden kaynaması zor bilek kırılması. Olsun, vida takarız ama 45.000.000 TL'ye mal olur

Merhaba belalıların belalısı, kara bulutların asla üzerinden eksik olmadığı, Türkiye` nin bir numarası, okuyucularının sevgilisi, krallar kralı Game-Show` un sevgili okuyucuları. Nasılsınız bakalım? Derslerinize çalıştınız mı? Ya siz büyükler, işleriniz sona erdi mi? Şayet cevabınız evetse işte perde!Öncelikle, Engin Abla` nın nostaljik duygularını deşmek amacıyla birşeyler söylemek istiyorum. Oyun Psygnosis isimli eski, köklü, fakat ne yazık ki artık olmayan bir firma tarafından Sony markası adı altında piyasaya sürüldü(Kız Engin, görüyon mu dağ kibin Psygnosis` imizin başına gelenleri? 1995 sonundan beri elin Japon` unun markası altında çalışıyorlarmış da haberimiz yokmuş. Zamanında az mı Hired Guns oynadıydık?). Ama firma Sony tarafından satın alınmakla eski kalitesinden hiç bir şey kaybetmemiş. Hatta filmler, sesler falan derken gücüne güç katmış bile denebilir. Bu da demek oluyor ki eskiden Psygnosis için atan kalpler, artık Sony için atacak. Oyunumuz Extreme Sports, tam anlamıyla uç noktalarda geçen bir yarış oyunu fakat hiçte alışılmış yarış oyunlarına benzemiyor. Araba yarışı sevenlere kötü haberim, bu oyunda motor gürültüsünden eser yok. Fakat hepinizin çok hoşuna gideceğini umduğum bir takım motorsuz araçlarla yarışıyorsunuz. Öyle saatte 200 mil hızla virajları almak da yok ama yüksek bir köprünün üzerinden uçarken, aşağıdaki o güzelim manzarayı izlemeye doyamayacağınızdan eminim. Tam manzaranın şokunu atlatmışken bir mağbedi andıran tünellerde rakiplerinizle kıyasıya mücadele edeceksiniz. Bunları yaparken tamamen orman kanunları geçerli. Kısaca tekme, yumruk, çelme, vs. ile rakiplerinizi birer birer saf dışı bırakıp mutlu sona ulaşacaksınız(yoksa ulaşamayacak mısınız?).Oyun hakkında bu kadar ön bilgi yeterli sanırım. Gerçi şimdi size araçlardan da bahsetmek gerek ama biraz sabır hiç bir şey kaybettirmeyeceği gibi size çok şey kazandırabilir. Okumaya devam edin.

Oyunun başındaki filmi izledikten sonra karşınıza oyunun ilk menüsü geliyor. Film deyince aklıma geldi de söyleyim dedim. Oyunun ister disket ister CD versiyonunu oynayın, sonuçta başta bir film izliyorsunuz. Bu bence CD-ROM drive` ı olmayanlar için oldukça iyi bir fırsat. Böylece bir CD oyununda kalitenin nerelere yaklaştığı hakkında az da olsa bir fikir sahibi olacaklar. Tekrar oyunumuza dönüyoruz. Bu menüde exhibition seçeğini değiştirerek yeni veya daha önceden yarım bıraktığınız bir turnuvaya devam edebilirsiniz. İkinci seçenek ise tahmin ettiğiniz gibi oyunun zorluk derecesini kendinize göre ayarlamanızı sağlıyor. Sonraki seçenekten grafik detayını ayarlayabilirsiniz. Açık söyleyim, benim 486 DX2-66 işlemcili Intel inside 8MB hafızası olmasına rağmen arada bir zorlansa da, oyunu problemsiz ve yeterli hızda çalıştırabildi. Bu demek oluyor ki oyunu oynayabiliyorsanız, bu ayar sizin için sadece "detay"dan ibaret olacaktır. Hem niye durup dururken oyunun kalitesini düşürelim ki? Sound, music ve video seçeneklerinden disket kullanıcıları için yalnızca sound seçeneği bir anlam ifade ediyor. Diğerleri ile oynasalar da olur, oynamasalar da olur. Bu menüyü nazik bir enter darbesiyle geçtikten sonra sıra geldi oyunu oynayacağımız arabirimi seçmeye. Bu bizim emektar klavye olabileceği gib klavye-joystick kombinasyonu da oldukça iyi sonuç verebiliyor. Fakat elbette en iyisi o pahalı ve bir o kadar da güzel bol düğmeli joysticklerden alıp oynamak. Buradan eğer klavyeyi seçerseniz, alinizi klavyenin neresine koyacaksanız, ona göre tuşlar seçmeye dikkat edin. Sırasıyla sol, sağ, hızlanma, eğilme, fren, zıplama, sol ve sağ yumruk, sol ve sağ tekme olmak üzere tuşlarınızı seçtiniz(Bunun için customı seçmeniz yeterli).Ona göre iyi veya kötü yorumu yapabilirsiniz. Bunlar sırasıyla şöyle:

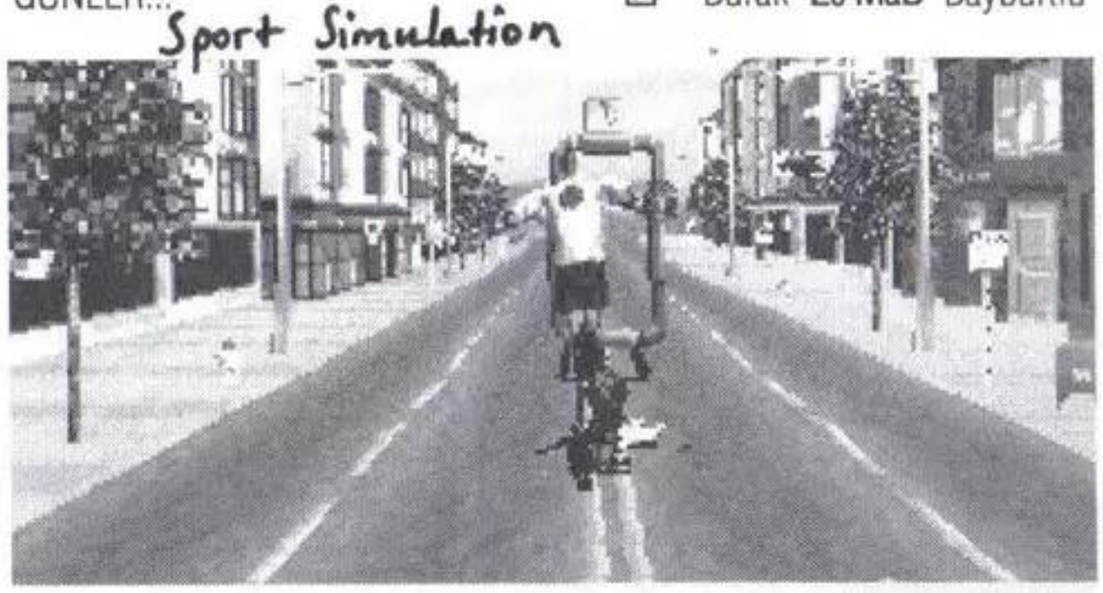
Tuşlar hazır, grafik detayı hazır, oyun hazır olunca elbette yine bir menü karşımıza çıkıyor. Buradaki mikrofonu biraz da şansın yardımıyla seçeneklerde dolandırabiliyorsunuz. Bir nevi hi-tech menü sistemi.



games

Buradaki seçeneklere gelince:
Exit to Sign-In: Bir önceki menüye dönmek için.
Player #1 Selection: Burada çok güzel anime edilmiş yarışçılardan kendinize uygun olanını seçiyorsunuz. Bunların arasındaki Meg adındaki yarışçının ise, bizim patron Meg` le alaksının olmadığını da bilgilerinize sunarım. Yarışçı her ne kadar da "Ben patronum, beni seç!" mavrası yapsa da, ona inanmayın. Hem o lavuktan daha iyisi var. Tamam, iyisi var dedik ama birşeyi atlamayalım. Burada yarışçıların bazı özelliklerini görüp
Kırmızı çizgi: Mountain bike kabiliyeti.**Sarı çizgi:** Roller blade kabiliyeti.**Yeşil çizgi:** Street luge kabiliyeti.**Mavi çizgi:** Skate board kabiliyeti.**Kahverengimsi çizgi:** Güç, kuvvet, vs.
Mor-pembe çizgi: Böyle lavuk bir renk, ancak böyle lavuk bir işlev için kullanılabilirdi. Gerçi bir önceki çizginin rengi de lavuktu ama olsun. Bence bu renk daha lavuk ve ne işe yaradığını söylemiycem.(Bugünkü aşk falınız olamayacağına göre...). Çizgiler hakkındaki bilgiye dayanarak adamınızı seçin. Zaten oyunda bedava olan tek şey oyuncu seçmek. Yalnız seçtiğiniz adamın özelliği kullanacağınız aracın özelliğine uygun olmalı. Olmazsa olmaz. Bu böyle biline.köprü burada. Lütfen itinayla ve dikkatle izleyin(oynamak yerine izlemek daha iyi olacaktır diye düşündüm). Bu arada sıkışan duvarlara, yuvarlanan taşlara ve gıdaklayan tavuklara dikkat edin. Her an karşınıza çıkabilirler.
Italy: İtalyanın o güzel ve romantik sokaklarında kıyasıya bir mücadeleye hazır olun. Burada karşınıza pek çok sürpriz çıkacak.
Equipment Selection: Bu seçenek karşımıza başka bir oda getiriyor.Buradaki seçenekler şöyle:
Return To Main Room: Ana odaya geri döner.
Equipment Inventory: Burada sehip olduğunuz en iyi araçları görebilirsiniz.
Choose: Bunda 4 araçtan birini seçiyorsunuz. Bu eğer bilgisayarın kullanacağı araçsa 4 taneye kadar
Course Selection: Buradan faydalanabilmek için exhibitionda olmanız lazım. Bu sayede birbirinde güzel ve gerçekçi pistleri teker teker oynyabilirsiniz(elbette keyfinize göre). Baştan söylemek isterim ki bir pistte yarışı baştan sona oynamak için en azından 13-15 dakikayı gözden çıkartmanız lazım(Buradan çıkarılması gereken sonuç: Pistler uzunmuş). Bu uzun pistlere gelince; pistler sırasıyla şöyle:
San Francisco: San Francisco sokaklarında uzunca bir şehir turu. Egsoz dumanı sevenler için.
Lake Tahoe: Burası bir göl ve gölün çevresinde bayağı gezmek için ideal bir seçim. Rüzgarı sevenlere.
Utah: Çöl, kum, kaktüsler ve siz. Sıcağı tepenizde hissedeceksiniz. Çalılara dikkat.
South America: Güney Amerika. Tahminen Amazon civarları. Benim favori pistim ve başta bahsettiğim hakkınız var. Ama oyuncu yalnızca bir araç kullanabiliyor. Bu araçlar şöyle:
MountainBike: Dağ bisikleti. Açıklamaya gerek var mı, bilmiyorum ama rampada ve bayırda ondan iyisi yok.
Skateboard: Türk gençliğinin kaykay olarak tanıdığı bu oyuncak aslında bir oyuncak değil(miş). Bayağı hızlanabiliyor ama mesele hızlandırmak.
StreetLuge: Türk gençliğinin bir uzun kalas ve dört halka tekerlek kullanarak yaptığı oyuncağın biraz(cık) gelişmişi. Hoşunuza gitmeyecek marifetleri var(çelme takmak gibi). Alçak oluşu(neredeyse yerde gidiyorsunuz) tek avantajı.
RollerBlade: Türk gençliği bunuda iyi tanır. Bilakis Türk kızları yazın bikiniyle kullanmaya başlayınca yakından tanıyacaklarından eminim. Şimdilik oyundakiyle yetinin. Bence en kullanışlı olan bu. Bir nevi paten ama diğerlerine göre kontrolü daha kolay ve daha çabuk hızlanıyor. Hızının üstsınırının düşük olması bir dezavantaj.
Equipment Catalog: Bu son seçenekten ise o an seçili aracın(ya da aletin) bir üst modelini alabilirsiniz. Elbette para burada da her kapıyı açıyor.
Bunların üzerine artık pek birşey kalmadığına inanıyorum ve oyun hakkındaki düşüncelerime geçiyorum. Bence Psygnosis(pardon, alışkanlık işte. Sony diyecektim) Destruction Derby` deki kaliteli grafiklerini bir adım daha ileri götürmeyi başarmış. Daha önce buna benzer bir oyun olan Cyclemania oynamıştım ve bence ondaki grafikler gerçek film olmasına rağmen Extreme Sports` un grafikleri daha güzel. Fakat oyunda pek fazla ses efekti yok ama olanlar yeterince iş görüyor. GRAFİNK kalitesi de oldukça iyi olduğu düşünülürse bu oyun şu sıralar alınabilecek en iyi yarış-spor oyunu gibi görünüyor. Gerçekten kaçırılmaması gereken bir oyun diyorum ama ısrar etmiyorum. Hatam olursa affola. Bir sonraki oyuna kadar cümlemize BOL OYUNLU GÜNLER...

☒ Burak **'Le MaD'** Bayburtlu

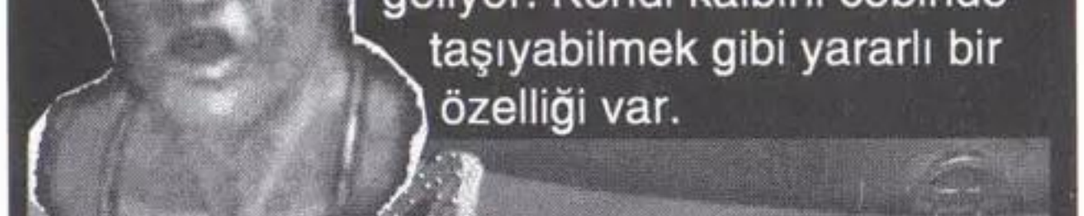


Firma: SONY-PSYGNOSIS (ARCADE)
Sistem: 11HD - 25MB HardDisk, 4 MB RAM - VGA, Min. PC 486
Karar: %83

I HAVE NO MOUTH,

İnsanlar ve hayat. Artık çok zor olmayacak benim için. Bu laftan başka hiç bir şey yazmak istemiyorum.
I have no…diye başlayan bu oyun aslında tipik bir adventure gibi gelebilir sizlere. Evet ne sesler ne de grafikler sizleri çok etkilemiyecek fakat konu. Eğer İngilizceniz iyi ise konu sizleri derinden vuracak.
Sizlere geçmek istediğim birkaç bilgi de var: Bu oyun aslında Harlon Ellisons'ın ödül kazanmış bir hikayesinden uyarlanmıştır. Filminin yapılması da planlanmaktadır. Harlon Ellison'ın bu hikayesi İngiltere'de en çok basılmış 10 hikayeden biridir. Oyunda karşınıza 5 karakter çıkar. Görevleri insanlığı tamamen ortadan yok eden süper bilgisayarları yok etmektir. (Ben soldan başladım karakterleri seçmeye). Her karakter hem bilgisayarlara hemide kendi içlerine karşı savaşmaktadır. Now it is SHOW TIME!!! İyi maceralar.
Garrister:
Notu okuyun ve çıkın. Diğer odalardan 2 parça bez bulun ve bunları birleştirin. Başka bir odadan yastığın altından silahı alın. Mutfaktan çatalı ve bıçağı alın. Fareleri bıçak ile korkutun ve ekmek parçasını alın (Yiyebilirsiniz…). Çatalı makinaya kullanın.Soldan ilerleyin, parmaklıkların yanında ki kolu çekin ve kanlı anahtarı alın. Yandan hemen sütü alın. Yukarı çıkın ve bıçağı balonun ucundan dışarı çıkmak için kullanın.Çıkınca ipi halkaya bağlayın, kanadın ucunda ki kalbe gidin. İpi bıçakla kesin. İçeri girin ve bezleri bıçakla kesin. 3den fazla balon patlatmayın. Balonlar patlayınca zeplin bir barın yanına iner.
"Hatch"İ kullanarak zeplinden aşağıya inin. Bara girin ve her yeri dolaşın ve arka kapıdan çıkarak trash can'in yanından Küreği (shovel) alın. Bardan viskiyi alın ve müzik kutusunda ki bütün parçaları çalıp tuvalete girin ve çıkın. İçeri girdiğinizde karşınızda Harry'I görmeniz lazım. Harry ile her şeyi konuşuntuktan sonra tuvalete girin ve büyüteci alın. Zepline geri dönün ve Debris'e giderek kanlı masayı büyüteç ile kontrol edin. Harry nin katil olduğunu anlayın. Masa örtüsüne elinizi silin. Bar'a geri dönün. Harry ile tekrar konuşun ve konuşma bitince onu bıçak ile öldürün. Çakal ile konuşup kalbinizi ona verin. Tuvalete gidip 3 kere tuvaletinizi yapın. Edna ile konuşun. Ona yardım edeceğinize söz verin. Edna anahtarı düşürdüğünde alın ve onu bağlayın. Çakala geri dönün ve ona Harry nin kalbini verin. Zepline geri dönüp Edna'yı Kontrol panelin olduğu yerdeki işkence makinasına benzeyen yere koyun. Kapalı odaya gidin ve anahtar ile içeri girin. Log book'u okuyun.

GARRISTER: Kaynanasının dırdırından ve kafayı yiyen karısından o kadar çekmiş ki A.M.'in yaptıkları ona vız geliyor. Kendi kalbini cebinde taşıyabilmek gibi yararlı bir özelliği var.

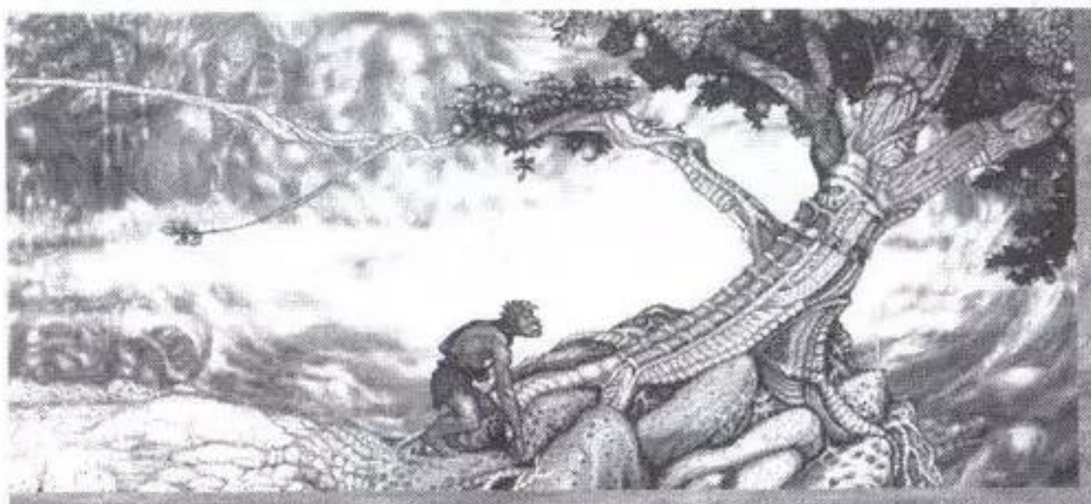


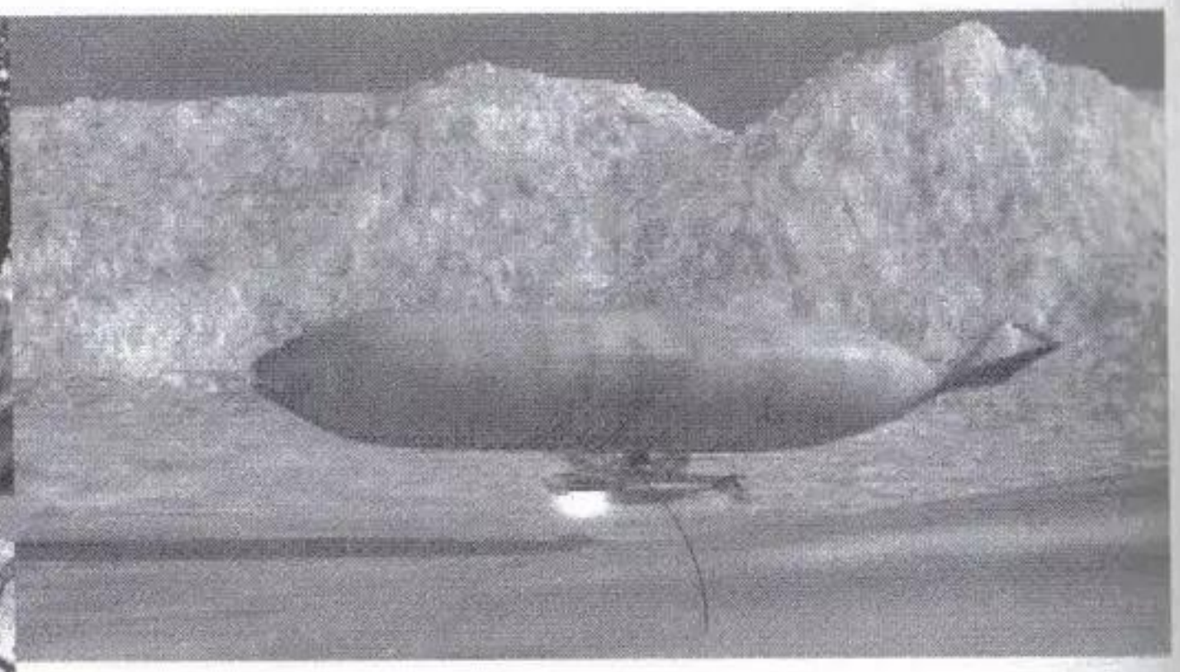
AND I MUST...

EAT

Edna nın yanında ki kıza geri gidin ve ona sütü verin.
Küreği kullanarak onu trash can lerin yanına gömün.
Zepline gidin ve üstteki düğmelere basın. Kontrol odasına gidin ve makinayı çalıştırın. Dışarı çıkın ve Edna'yı silah ile vurun.
Ellen:
Piramide girin ve suyu yutun. Sağdan ilerleyin ve bütün monitörlere bakın. Kabloyu tamir edin. Havuzun görüntüsü olan monitöre basın ve gizli geçiti görün. Havuza geri dönün ve duvarda ki "electronic bricks"e tıklayın. Açılan kapıdan aşağıya inin. Sağdan ilerleyin ve ikinci odadan "yellow fabric" yazan bezi ve "forceps" yani cımbızı alın. Sağdan ilerleyin. Cımbız ile gem yazan elmas türü taşı çıkarın heykelden. (Bunu yapmak için sarı bandı takıp TAKE demeniz yeterli). Öbür odada ki serverlardan soldakine taşı koyun. Monitörlü odaya geri dönün ve bantı takın. Aslanlı odayı geçmeniz lazım. Bardağı su ile doldurn ve için. Bu işlemi toplam 3 kere yapın. Su ile dolu bardağı alın ve aşağı inin konsolun yanındaki köpek başlı robota suyu atın ve içinden çipi alın. Çipi solda ki server'a götürüp tekrar programlayın. Çipi yerine koyun ve robota şifreyi sorun. Suyu tekrar kullanın ve şifreyi girin. Yandaki lahit açılmalı. Lahiti ve klavyeyi kullanın.
Geçmişinizle karşılaştığınızda savaşın. AM'ın odasını inceleyin ve kabloları bulun. Çıkın ve sağda ki serverı çalıştırın. Doğru tarihi girin. Translator hakkında bilgi alın. Havuza gidin ve kolonları alın. Bunları AM'in kablolarında kullanın. Bilgisayarın imajı ile konuşun ve geri gidin. Taşı aldığınız heykelden şimdi CD-Romu alabilirsiniz. CD'yi ortadaki server'a koyun. Anubis dan yardım isteyin ve lahite girin. Maceranız burada bitiyor...
Ben:
Gidin ve meyvayı alın. Çocuğa verin. Tekrar meyvayı alın ve anneye verin. Size meyvayı halletmiş bir biçimde geri verir. Uyumaya gidin. Anneyi kurban edilirken seyredin. Geri gidin ve "twine"ı çekerek başka bir meyva daha alın. Yaşlıyı ziyaret edin ve bunu bir kere daha yapın. Adam gitmiş olmalı ve sizde çantayı çalın ve çocupa gösterin. Ona saklanmasını ve ona arkadaş yaratacağınız hakkında söz verin. Mezara gidin ve konuşun. Üzgün olduğunuzu söyleyin ve çantayı gösterin. Sonra saklayın. "Wine"ları çekerek son grave ile de konuşun ve bir meyve dikin.
Mağaranın içinde ki kabloyu alın. Altar ın etrafında duran junk'ı alın. Başka bir meyva daha alın ve onu yiyecek korumasu-ına verin. Odunu alın ve meyvayı herhangi bir sepete

DR NIMDOK: Eski Nazi kasaplarının en azılılılarından olarak A.M.'den fazla korkmasına gerek yok aslında. Neşteriyle imza atmadığı mahkum kalmamış gibi.





koyun. Elinizdeki 3 nesneyi de çocuğa verin. Yatağa gidin. Uyandığınızda Altara gidin. Kendinizi çocuğun yerine önerin. Ve işte…

Nimdok:

Herkes ile konuşun. Binanın içine girin ve yine herkes ile konuşun. 1945 tarihli postere bakın. "Scalpel"İ alın. İyileşme odasına gidin ve gizli kapıyı bulun. Saati ve dişçi aletini alın. Kayıtları okuyun ve fırın kapağını açın. Çıkın ve mahkumla konuşun. Ona verebileceğiniz her şeyi verin. Binaya tekrar girin ve eteri alın. Bunu hastanın üzerinde kullanın. Kavanozu alın. Gizli yoldan binayı terk edin. Mahkumlarla konuşun ve o yeri terk edin.

Teletype'ın üzerinde ki mesajı okuyun. Golem li odaya girin ve düğmeye basın. Artık aynayı buldunuz. İnceleyin. Çığlık atan duvara bunu kullanın ve misyonunuzu tamalayın.

Ted:

Karanlık odaya girin. Şatolu monitörü itin. Bu sefer size gerçek ipuçları verilir. Hayal değil. Kitaplı ve yataklı odaya gidin. Günlüğü okuyun. Ellen ile konuşun. Bir ikon ile cam parçası bulun. İkonu kırık kapıya kullanın ve kola basarak kapı girişini bloke edin. Kadın ile konuşun ve onunla yatın. Size bir şey söz verene kadar onunla konuşun. Fırını tamir edin ve yine onunla konuşun. Mutfaktan çıkın ve konuşan gölgeleri dinleyin. Mumlardan birini iterek gizli geçiti bulun. İçeri girin ve cadı ile konuşun.

Kitaplı odaya gidin ve hepsini okuyun. Speel li olanı özellikle okuyun ve öğrenin. Cadıya geri dönün ve ona bir büyü koyun. Tebeşiri alın ve daireyi tamamlayın. Şeytana kadının kapısını açması için rica edin. Kırık camın üzerinde kendi kanınızı verebilirsiniz. Ellen ile tekrar konuşun, orada şeytan ile tekrar karşılaşmanız lazım. Açılan kapıdan tekrar girin ve tapınak gibi yere bakın. Şeytana geri dönün ve tekrar konuşun. Size itiraf eder ve aynayı alarak size bir ipucu verir. Kütüphaneye gidin ve Dante'nin "Divine Comedy" kitabını aynayı bulmak için okuyun. Ellen'a bunu verin. Aynayı şeytana gösterin ve üzerine atlasın. Şeytan üçgeninde aynayı kırın. Yeryüzüne açılan kapıyı açması için büyük yaratıkla konuşun.

Oyunun Sonu:

Bu kısımda yapacaklarınız çok ihtimallidir. Benim bulabildiğim 3 adet bitiş var fakat ben size bunlardan birini açıklayacağım.

Nimdok'u seçin. Bilgisayarı çalıştırın ve 1945'I girin. Köprüyü çalıştırın. Köprüyü geçin ve "Summoing" İ kullanın. Şeytan ile konuşun fakat onun "Enthropy"İ kullanmasına değil öteki hayali kullanmasına izin verin.Çinlilerle ve Rus bilgisayar-larla konuşun. Egonuza gidin ve onu uyandırın. Konuşun ve gitmek için fırsta olduğu anda gidin. Acımanızı "Compassion" egonuz üzerinde kullanın. Şeytanlara geri dönün ve onlarla biraz konuşun ve Enthropyi kullanın. Oyun burada biter. Tıpkı ilişkiler gibi ve o anda bakarsın ki etrafında sadece dostların kalmış Onlardan ayrılmak zordur. Ama suratlarına tükürmek kolaydır. Çünkü sen zaten onların suratına her gün tükürüyorsundur. Tükürmek ile kalmıyor kusuyorsundur. O dostlar silerler suratlarını hiç alınmadan. Aslında temizlemek için silerler suratlarını çünkü aynı kişiler ileride o suratları öpecektir..

I have a mouth but I can not scream anymore. Thank youuu…

Timur Çataklı

BROS
COMPUTER MARKET

'96 NISAN DISKET OYUNLARI

BATMAN FOREVER (6)
TOPGUN (11)
DUKE NUKE'M 3D (4)
EXTREME SPORTS (6)
ALONE IN THE DARK 4 (15)
CHAMPIONSHIP ITALY (5)
2 FAST 4 YOU (5)
CHARLIE THE CLOWN (2)
SPEED HASTE (3)
ABARON (8)
CRUSEDE (10)
SPACE DUDE (4)
JOHNY BAZOKATONE (8)
FUNYGAMES (8)
SHELL SHOCK (14)
CIVNET (4)

'96 NISAN CD OYUNLARI

NBA LIVE'96
TERMINATOR FUTURE SHOCK
TOPGUN ARCADE AMERICA
BRAIN DEAD 13
WING COMMANDER 4
THE DARK EYE
RAVEN PROJECT
CONGO
RISE OF THE ROBOTS 2
CYBERIA 2
FORMULA ONE G.PRIX 2
SUPREME WARRIOR
NIGHT TRAP
BEAVIS AND BUTT-HEAD
CHRONO MASTER

Gündoğumu Cad. Demiröz İşhanı 9/1 Üsküdar-İstanbul
TEL: 0216 391 54 03 FAX: 0216 391 54 04

BİZDEN:

TEMİN EDEBİLİRSİNİZ

TELİF HAKKI BULUNAN PROGRAMLARIN KOPYA SATIŞI YOKTUR!...

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ:
İŞ BANKASI:.....1185 ÜSKÜDAR ÇARŞI 1263464
GARANTİ BANKASI:.....166 ÜSKÜDAR 660670617
AKBANK:.....ÜSKÜDAR 0043445-61A00101

CRU

Merhaba sevgili ve saygıdeğer GAME-SHOW okuyucuları. Bu ayki oyunumuz başlıktan da anlayacağınız gibi Crusader: No Remorse. Bu oyunun belki de en büyük özelliği benim aylardır bekliyor olmamdır. Bir share-ware CDsinde oyunun demosunu gördüğümde tek kelime ile aşık oldum ve bu oyunun geldiğini görünce elim ayağıma dolaştı, kalp atışlarım hızlandı, adrenalin seviyem yükseldi, vs. Oyun gerçekten ve tek kelimeyle MÜKEMMEL. Bu arada şunu belirtmek isterim ki ben çok az oyuna gerçekten bağlanırım ve bu oyunun resmen kölesi oldum. Düşünsenize, sabah okula gidiyor olmam gereken saatlerde bile 10 dakika için de olsa oyunu oynama isteğiyle bilgisayarın başına geçip oyunda ilerlemeye çalıştım. İşin doğrusu, ben bu oyuna tapıyorum. Biraz abarttım galiba. Olsun, oyunun ne kadar güzel olduğunu size anlatmam için sizin de oyunu görüp oynamanız gerekiyor. Çünkü oyunu tarif edecek söz bulamıyorum.Bu kadar ballandırmanın ardına artık ne desem boş.

Sıra Geldi oyuna. Oyunumuzun açılışındaki demoyu izlediniz. Beğendiniz mi? Ben beğendim. Demo biter bitmez patlayan robotun son gördüğü sahne ile birlikte karşımıza bir menü çıkıyor(bu menülerden asla kurtulamayacağız galiba). Menü müziğinin güzelliğini farkettiniz herhalde. Bu arada şunu belirtmek isterim ki oyunun müzikleriyle oynamak mümkün. Eğer .MOD uzantılı dosyalarla haşırneşirseniz yazdığınız parçayı MOD2AMF.EXE ile AMF dosyasına çevirip oyunda kullanabilirsiniz. Mesela oyun sırasında arka planda çalan Enter Sandman, herhalde tüm Metallica hayranlarının hoşuna gidecektir. Bu parçaları gerek İnternet, gerekse yerel BBSlerden temin etmeniz mümkün. Eğer bilgisayar konusunda deneyimli değilseniz hiç oynamayın derim. Üff , nereden nerelere geldik. Ben oyunu açıklayacaktım galiba? Herneyse. Oyunumuzda resmen bir intihar komandosu gibin bir herifi oynuyorsunuz. Göreviniz ise zavallı isyancıları başarıya ulaştırp, onları ihya etmek. Bu yolda başınıza gelmeyecek olay, karşınıza çıkmayacak düşman yok. Bol düşman, bol bela ve bol patlama bu oyunun temelini oluşturuyor. Oyundaki vahşet ise bazen oldukça azıtıyor. Örneğin, patlattığınız bir varil hemen dibindeki düşman askerini alevler içinde bırakıyor ve siz adamın korkunç çığlıklarını çok rahat ve net bir şekilde duyabiliyorsunuz. Siz siz olun, en azından bir defa adam yakmaya bakın. Bunun dışında normal bir CD oyununda konuşmalar karşınıza yazı ve ses olarak gelir şeklinde bir düşünce bu oyun için geçerli değil. Nu oyunda gerçek aktörler kullanılmış ve hepsinin diyalogları birer birer full motion video olarak kayıtlı(demin kullandığım terim film demek oluyor). Bu sayede her konuşma, gerçekten farksız hale getirilmiş.

Bu kadar mavradan sonra, biraz da oyunun özelliklerinden bahsetmek istiyorum. Oyunumuz birkaç örnekle tarif etmek gerekirse, grafikleri Relentless` la aynı tarzda fakat en az on kat daha kaliteli, sesler tam anlamıyla muhteşem(Warcraft 2` den bile

Soygun yaparken kameraya gülümsemeyi unutmayın. Zamanında patlatmazsanız ya alarm çalar, ya da duvardaki silahlar harekete geçer.

Duvardaki silahlar demiştim ya, işte onlar. Pek akıllı değiller, sizi öldürmek dururken birden dönüp arkalarına bakıyorlar. Galiba paranoyaklar.

Siz. Şimdi hemen kaç tane biz varız demeyin. Aslında bir tane adamınız var. Sadece burda çok görünüyor (kötü resim birleştirme özürü).

SADER

güzel), demoları Command&Conquer`la yarışacak kadar kaliteli, oynayış biçimi ve konu açısından Fade to Black`ten daha iyi ve son olarak herşeyiyle bir başyapıt. Bir arcade-adventure olmasına rağmen arcade yanı ağır basıyor. Çözülmesi gereken bilmeceler ise çok kolay. Bu yüzden ne yazık ki bir adventure oyuncusunu tatmin edemeyecek. Belki böyle olması daha büyük bir kesimin oyunu rahat rahat oynayabilmesine imkan tanıyacaktır. Neyse, geçtik.

Oyunda ilk görevde amaç, merkezdeki reaktör kibin şeyi patlatmak. Bunun için bu reaktöre ulaşıp, onu Blast PAC ile patlatmanız lazım. Diğer görevlerde de buna benzer işlerle karşılaşıyorsunuz. Biraz dikkatle başta hiç zorlanmayacaksınız. Oyunda ilerledikçe görevler de haliyle zorlaşıyor. Ama asla imkansız değil. Zorluk derecesi de oldukça mantıklı dercede ve bu da oynanabilirliği yükseltiyor. Oyun sırasında ise kontrol sistemi oldukça iyi tasarlandığı içim hiç zorluk çekmeden başına oturup oynamaya başlayabirisiniz. Kullanacağınız düğmelerin listesini ise klavye örtüsünde verdim. Bu arada dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Bir objeyi almak için önce klavyeden gri + veya S harfine basmanız gerek. O zaman bir pointer çıkyor(eğer kullanılabilecek birşeyin yakınındaysanız). Bu anda "enter"la kullanıyorsunuz. Oyun sırasında başlıca bulacağınız objelere gelince:

Medical Kit: Altta mavi çizgiyle gösterilen sağlık çizginizi yükseltir. Ecza çantası.

Spider Bomb: Zaman zaman düşmanlarınızın tuzak olarak kullandığı oldukça etkili bir patlayıcı.

Jet Pack: Çok uğraştım ama anlam veremedim???!! Faydalı birşey herhalde.

Energy Cube: Enerjinizi arttırır. Bu, laser kullandığınızda size çok gerekli. Bir nevi pil.

Land Mine: Aptal düşman askerlerini havaya uçurmanın en kolay yolu. Gerçi en basit silahla bile birkaç mermiden sonra ölüyorlar ama, genede patlayıp yanmalarını izlemek oldukça güzel. Mayın.

Blast PAC: Bu bazı görevlerde size komutan tarafından verilir ve görevin kaderi buna bağlıdır ona göre.

Monitör şeklindeki nesne: Bununla görev hakkında bilgi alabilirsiniz.

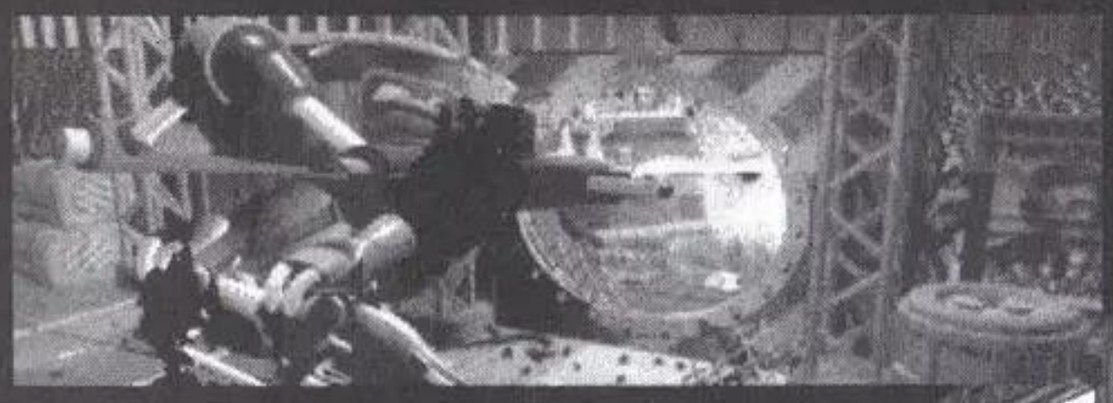
Küçük kulübecikler: Bunların telefon kulübesi olmadığı kesin. Sağlık ve enerji durumunuzu düzeltmeye yarıyor.

Teleport: Başka yere ışınlanmaya yarar. Yalnız dikkat edin çünkü bazıları tuzak ve sizi eritip mikrodalga fırından çıkmış bir patates püresi gibi dümdüz ediyor. Bazılarına girmeniz mecburi ve görevi tamamlayınca genelde yakınlarda bir teleporta gidip merkeze ışınlanıyorsunuz. Çalışan teleportların yanındaki ışıklar yanıp sönüyor. Işınlanma efektinin de çok güzel yapıldığını söylemeden edemeğeceğim.

Şalterler: Bunları indirince genelde lazer korumalı alanlar kapanıyor veya bir kapı açılıyor.

Kırmızı paneller: Bunlar alarm sistemini kapatmaya yarıyor.

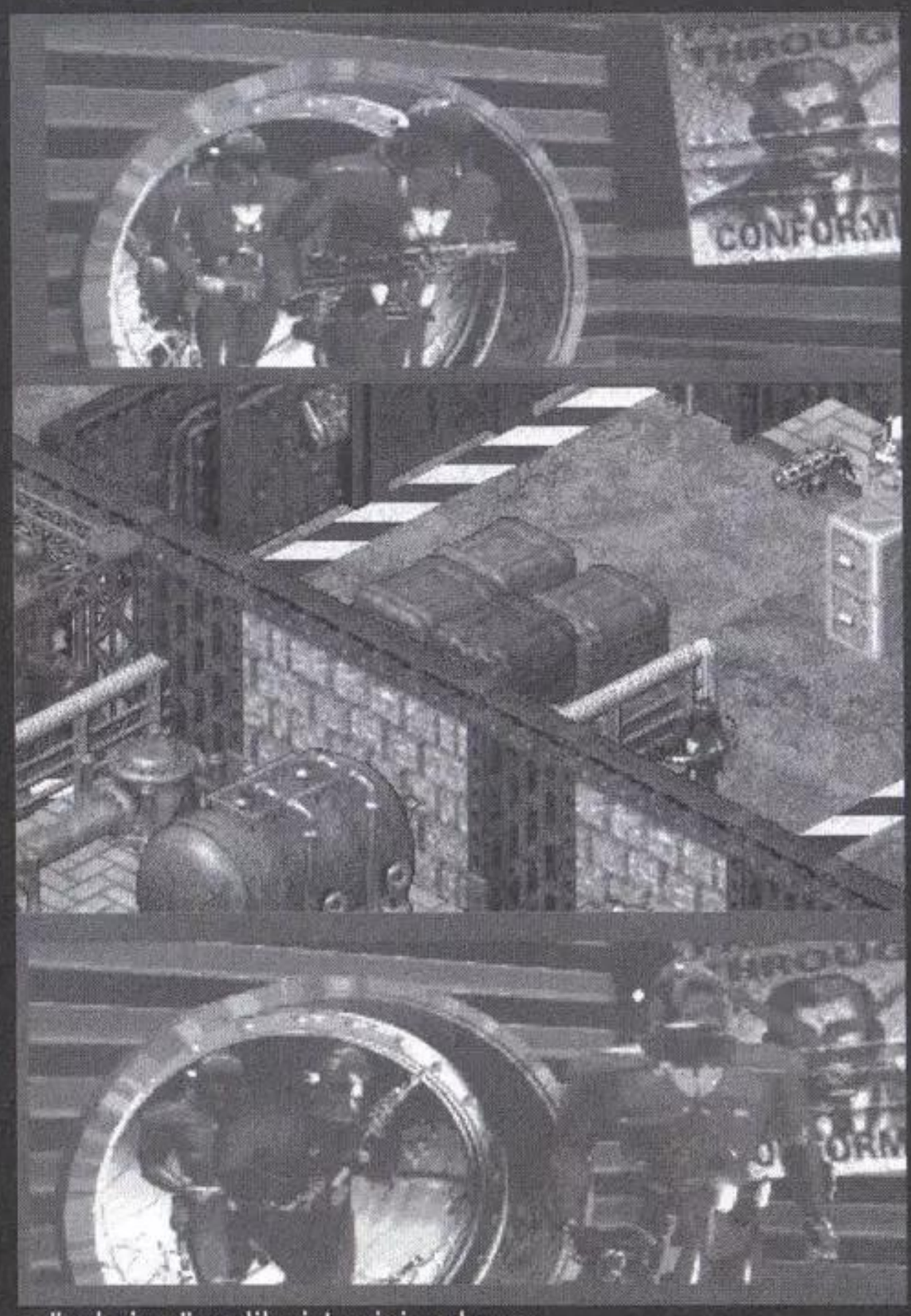
Küçük noktalar: Bunları farketmek oldukça güç. Genelde bir tuzağı çalıştırmaya yarıyor ve görünmez bir lazer çubuk oluşturduğu için



Kutumu açın lütfen. Salak (ve sağır) düşmanlar sırf siz bulun diye içi patlayıcı, silah falan dolu kutuları oraya buraya bırakmışlar.

Şifa pınarı, padişah macunu, ballı lokma tatlısı. Takatiniz kesilince buralara gelip ücretsiz tedavi olabilirsiniz. Böyle düşman dost başına valla.

Onlar, kötü, kaka, düşman. Bilmiyorum ama bana sağırlar gibi geldi. Etrafı patlata patlata geliyorsunuz, sizi görene kadar kılları bile kıpırdamıyor.



müzelerin güvenlik sistemini andırıyor.
Pedallar: Bunları farkedemezsiniz ve, basınca içeri göçüp bir tuzağı aktif hale geçiriyor. İyi bir işe yarayanını görmedim.
Düşman cesetleri: Bunlar cephane ve kredi bakımından en faydalı şeyler. Bunları karıştırınca medi-kitlerden tutunda cephane veya bombaya kadar herşeyi bulabilirsiniz. Ölülerinin işe yaraması için adamların yanmamış olması gerekli, bunu unutmayın.
Kutular: Bunları bulunca atlayın derim, çünkü oldukça değerli maddelerle dolu oluyorlar. Faydalı bir obje.
Variller: Patlatıp çevreyi aleve boğmaya yarıyorlar. Bazen oldukça faydalı olabiliyorlar.
Kameralar: Bunları gördüğünüz yerde patlatın, çünkü size döndüklerinde alarm sistemini çalıştırıyorlar. Tam bir baş belası.
Bilgisayarlar: Bunlar oyunun bazı yerlerinde çok önemli. Bazen bir robotu kontrol etmeye yaradıkları gibi, bazen de size çok önemli olan security password(ha?)leri veriyorlar. Bunları karşınıza çıkan ilk mavi panelde kullanın. Hatta oyun sırasında unutmamak için bir yerlere not alın. Bazı bilgisayarlar security card istiyor.
Monitörler: Bunlarla genelde başka yerleri izleyebiliyorsunuz. Bayağı işe yarıyorlar. Oyunda ilerlemenin yolu bunlardan geçeiyor çünkü bazıları kapıları açmaya yarıyor.
Mavi Paneller: Bunlar sifreli paneller ve eğer kazara yanlış şifre girerseniz alarm ötmeye başlıyor.
Vanalar: Bunları çevirdiğinizde bir yerde gaz ya da alev açmış ya da kapamış oluyorsunuz.
Sigara makinesine benzer makineler: Bunlar tuzak. Başka söyleyecek birşeyleri de yok.
Kırmızı prizmalar: Bunlar laser yansıtmaya yarıyor. 3. bölümde bir yerden ancak bunları kullanarak çıkabiliyorsunuz.
Yeşil Laser platformları: Bunlardan sakının. Canınızı acıtıyor.
Duvardaki Devreler: Elektrik akımı insanın rahatlamasına yardımcı olmaz. Gıcık şeyler.
Pervaneler: Sanırım havalandırma amacıyla inşa edilmişler ama genelde size güzel bir tuzak olarak zarar verebiliyorlar.

İnsanlar: Bunların pekçoğu ölmek zorunda kalıyor ve konuşamıyorsunuz. Bölüm bitince gidebildiğiniz barda konuşulacak insan bolca var ama bunların pekçoğu size dostça davranmıyor ve konuşmaları da genellikle basit geyiklerden ibaret.
Weasel: Bu lavuk, size silah satıyor ve bazen yeni silah gelmiş olabiliyor. Eğer silah satın alamzsanız(paranız olduğu halde) anlayın ki taşıyabileceğiniz maksimum silahı taşıyorsunuz. O zaman atmak istediğiniz silaha geçip "ctrl+d" yapın. Bakın silah nasıl düştü!
Purolu Lavuk: Bu zenci kardeşimiz, purosunu çok derin çekiyor ve görevleri size o veriyor. Patron kibin birisi.
Wizard: Bu lavukla ikinci görevin sonunda kısa bir geyik yapıyorsunuz ve öğreniyorsunuz ki hayatınız onun ellerinde. İyi davranmak lazım.
Televizyon: Buradan olaylar hakkındaki son gelişmeleri alabiliyorsunuz. Ama ben o lavuk spiker adamı hiç sevmedim(çok lavuk lafı ettim galiba?).
Yerdeki daireler: Bunlar patlayıcı madde içeriyor ve basınca patlıyorsunuz. Mayın denebilir.
Duvardaki laser, top, tüfek, vs: Bunların bazıları size nişan alırken bazıları da hiç nişan bile almadan size hoş ve güdümlü füzeler gönderiyor. Patlatmanız lehinize olur.
Oyunla ilgili anlatılacak oldukça çok şey var. Ben size bir kaç tavsiyede bulunmadan geçemeyeceğim:
* Adam dizinin üstüne çökebiliyor. Bunu saklınırken kullanmanız mutlaka gerekli.
* Akıllı olun, o sizi görmeden siz onu görün.
* Her bilgisayara bakın. Bazen bozuk mozuk diyorlarsa da inanmayın. Mutlaka biri çalışıyordur.
* Bütün adamlarla ve kadınlarla konuşun. Bazen geyikler yardımcı olabiliyor.
* Oyunun DooM kibin türünden iki farkı var.Biiir... Dışardan oynuyorsunuz. İkiiii... Adamınızın hareketinde maksimum kontrol vermişler. Ne de iyi etmişler.
* Sık sık save edin. Bu bir Larry Laffer kuralıdır. " Save early, save often!". Meali: Erken save et çok yaşa.
* İşte size son tavsiyem: Bu oyunu kesinlikle KAÇIRMAYIN. Almayanların hepsi bu klasiği kaçırdığına pişman olacak.
"Benden bu kadar, oyunu oynayın" deyip işin içinden sıyrılıp çıkmak istemiyorum. Bir yerde takılırsanız dergiye mektup yazın, fax çekin, telefon etmeyin(Her zaman dergide olmam).Probleminize çözüm bulmaya çalışacağım. Ben durmadan bu oyunu oynuyorum diyeceğim. Gerisi size kalmış(almak ya da almamak). Bence harcadığınız veya harcayacağınız her Amerikan Para Birimine değecek bir oyun. Bir dahaki oyuna kadar tüm oyunseverlere BOL OYUNLU GÜNLER...

☒ Burak "Crusader" Bayburtlu

Klavye Örtüsü: **F1:** Yardım **F2:** Options **F8:** Load **F9:** Save
Numerik klavyede: **+:** Seçmek ***:** Silah değiştirmek **-:** Inventory Değiştirmek **End(1):** Sola yuvarlanma **PgDn(3):** Sağa yuvarlanma **5:** Çökme **8:** İleri **4:** Sol **6:** Sağ **2:** Geri **Home(7):** Sola yan adım **PgUp(9):** Sağa yan adım **Shift+Ok:** O yöne doğru koşma **Caps Lock:** Sürekli koşma **Alt:** Strafe **Ctrl+İleri:** Atlama **Ctrl+D:** Silahı bırakma **ESC:** Ana menü **1-9:** Ekran kaydırma hızı **Alt+x:** Oyundan çıkış

Firma: MINDSCAPE
ARCADE-ADVENTURE

Sistem:
CD - 25 MB HardDisk
8 MB RAM - VGA
Min. PC 486

Karar: %87

AtaCom Bilgisayar

İsteğe Bağlı Özellikler

1 GB HDD Farkı:	40$
14400 Fax/Modem:	90$
15" 0.28 Monitör Farkı:	170$
6x CD-ROM Farkı:	130$

Vadeli: Peşin:650$
Taksit: 6 Ay x 120$

Not: Peşin Fiyatlarımızda %15 KDV Hariçtir
Vadeli Fiyatlarımıza %15 KDV Dahildir
Bütün Ürünler 1 Yıl Garantilidir

PC Yan Ürünlerinde Şok Fiyatlar

Amiga & PC'de En Son Oyunlar

Arşivleriniz CD'ye Çekilir

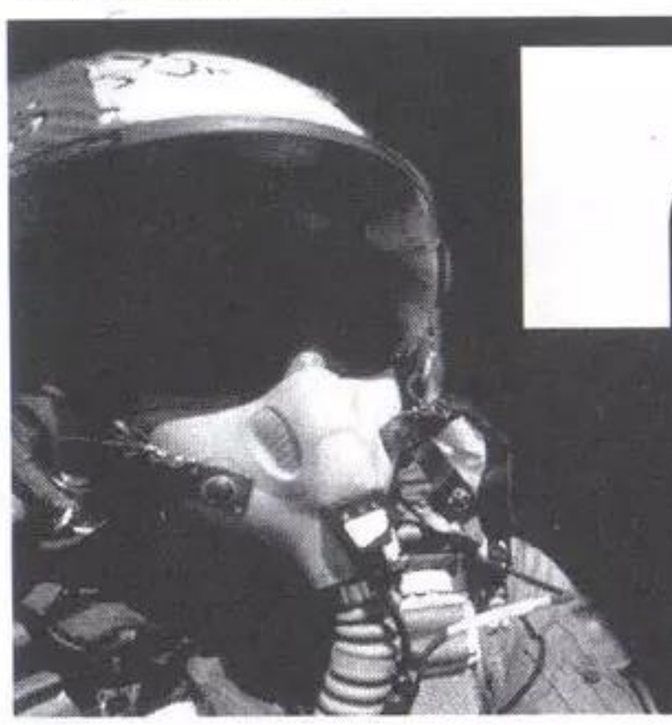
15 GB'lık PC Oyun Arşivi

5 GB'lık Amiga Oyun Arşivi

Cep Telefonları ve Aksesuarları

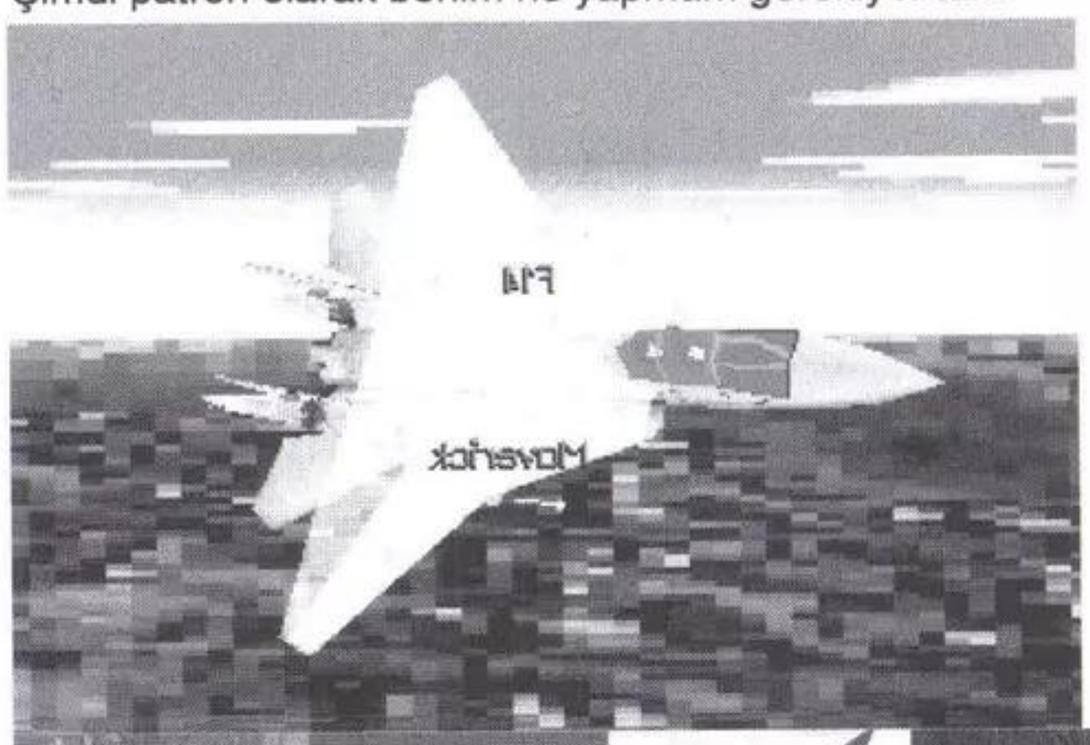
The Dark Eye
NBA Live'96
Chrono Master
TOP GUN
I have no Mouth, And I must Scream

19 Mayıs Mah. Hilmi Paşa Sok. No:9/1 Kozyatağı
Oyak Sitesi C Blok Karşısı İSTANBUL
Tel: 0216 362 32 76 Fax: 0216 362 45 67
Pazar Günleri Açığız / Şehir Dışına Sipariş Gönderilir

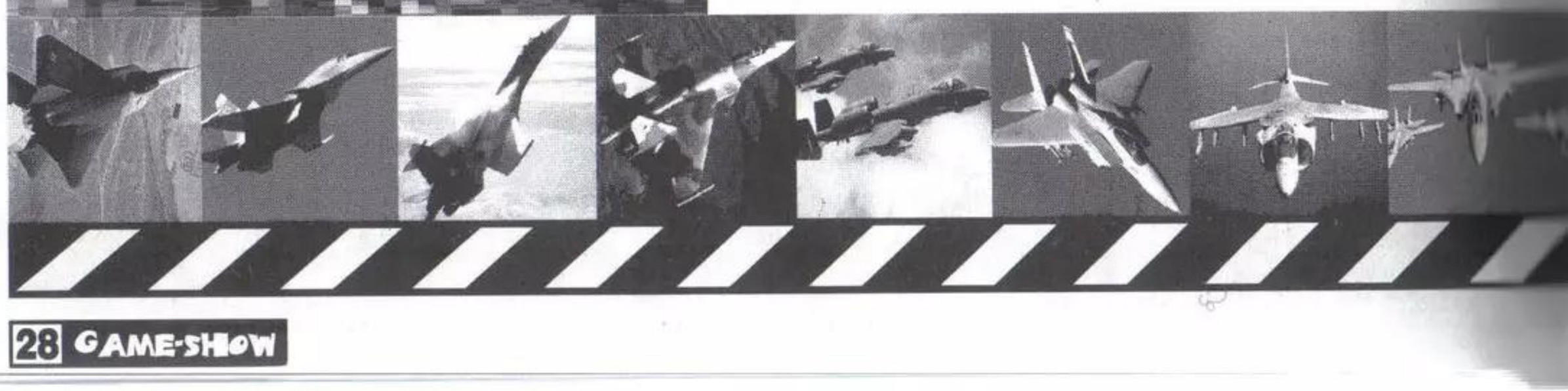


TOP

Evet sonunda olan oldu. İşi son gününe bırakmanın, vurdumduymazlığın, sorumsuzluğun, hala birşeylerin farkında olmamanın, 'el elin eşşeğini türkü söyleyerek arar' mantığının son demlerinde olduğu bir çalışma ortamında böyle aksiliklerin olması çok hem de çok büyük bir ihtimal. Ben size birşey söyleyeyim, siz yine eninde sonunda (çok geç de olsa) dergiyi elinize alıp okuyabildiğinize bin şükür edin. Çünkü her ay çıkması %99 oranında muhtemel bin tane bela içinde çıkıyor şu zavallı Game-Show. Şimdi sadede gelelim ve bu ay karşımıza çıkan son beladan bahsedelim sizlere. Ben M.Emin GÜR, maalesef diyerek, hatta özür üstüne özür dileyerek , bu ayki kapak oyunumuz Top-Gun'un açıklamasının olmadığını sizlere belirtmek istiyorum. Gerçi böyle birşeyin mazereti kesinlikle olmaz ama ben yine bu rezaletin sebebini biraz açıklayayım.
İsmi lazım değil Game-Show dergisi yazarlarından bir tanesine Top-Gun oyununu, açıklaması için verdim. Hem de ayın onunda falan. Daha önce bir çok kere dergiye yazı yazdığından dolayı, ona olan güvenimden ve uğraşacak daha birçok işim olduğundan dolayı ben de fazla arayıp soramadım. Son üç gün gelipte yazıları toplamaya başladığımda gördüm ki amcam da daha tık yokmuş. Neyse daha fazla uzatmayalım (son üç gün içinde ona ettiğim küfürler aslında bu sayfayı doldurur) sonucun neticesinde yazı yok. Koskocaman bir yok. Rezalete bakar mısınız ? Bakın tabi..Niye bakmayacakmışsınız. Ama yine de bakıp da göremeyenler için ben açıklayayım. Game-Show dergisinin kapak oyununun açıklaması dergide yok. Şimdi patron olarak benim ne yapmam gerekiyor tam olarak bilmiyorum. Ama derginin matbaa'ya girmesine bir gün kala yapabileceğim herhalde pek bir şey yok. Ben de oturdum sizinle muhabbet etmeye karar verdim. Şimdi normalde kapak oyunumuz olan Topgun'un açıklamasının olması gereken bu satırlarda şimdi sizinle havadan, sudan, Game-Show'dan, bilgisayar aleminden bahsedeceğim. Okumak istemeyenler veya Topgun'la ilgili birşeyler okumak isteyenler sayfalardaki ekran şemasına, klavye örtüsüne bakıp diğer açıklamalara yönelebilirler. Şimdi sıkı durun başlıyor geyik muhabbeti...



İlk önce biraz Game-Show'dan bahsedelim. Merak ettiğinizi sandığım birkaç şeyden söz etmek istiyorum. Mesela Game-Show'un bu hale gelmesinin aşamalarından bahsedelim. Daha önce bu martavalları çok dinledik deyipte, dudak bükenlere hemen birşey söyleyeyim. Dikkat edin bu muhabbeti ilk kez benim ağzımdan dinleyeceksiniz. Şimdi...
Derginin ilk 6 sayısının benimle pek bir ilgisi yok. Altıncı sayıya kadar benim bildiklerim Timur Çataklı benim Üniversiteden en samimi arkadaşım, Mert Topçu onun en samimi arkadaşı aynı zamanda kuzeni ve bu iki arkadaş boş vakitlerinde dergi çıkarmayı düşünmüşler. Benim fikrimi sordular. Ben de iyi, güzel, yapın ama çok yorulursunuz, insanlar ile uğraşmak zordur gibi tavsiyelerde bulunduğumu hatırlıyorum. Neyse bunlar beni pek iplemediler ve derginin sayıları birbiri ardına çokmaya başladılar. Her sayı biraz daha ilerlediler. Bana beşinci sayıda tekrar geldiler. Bizim artık yasal olmamız gerek dediler. Ben de gerek bulunduğumuz ortamın etkisi ile gerekse gözlerindeki pırıltılardan 'tamam, ben yapmam gerekenleri yaparım' dedim. Gerekli mercilere başvurarak, dergi çıkarma izni aldık. Altıncı sayıda ben bunları Murat Adanç'la tanıştırdım. (O zamanlar Murat'la benim yediklerimiz ayrı gitmezdi. Hayatımın en güzel yazını beraber geçirmiştik ve o şimdi Almanya'da.) Murat onlara bir yazı yazdı. Altıncı ayın sonunda ise bu iki kafadar yine bana geldi. Artık tükendiklerini, bittiklerini ve bu işi kaldıramadıkları bana 'Buraya kadarmış' diyerek özetlediler. Kısacası Game-Show kapanıyordu. O zaman, Murat'tan da okey alarak ben çıkartmaya devam edeyim dediğimi hatırlıyorum. Yedinci sayıdan itibaren Murat'la ben çok eğlenerek dergiyi hazırlamaya başladık. İlk günler çok iyi geçiyordu. Dergi ilerlemeye devam ediyordu. Bu ilerleme sırasında derginin kurucuları prangalarında



GUN

kurtulup, sosyal hayatlarına sosyal hayat katıyorlar, ayda bir iki gelip yazılarını bırakıyorlardı. Günler, haftalar, aylar geçti, Murat Almanya'ya gitti ama dergi yine de onun sayesinde gittikçe gelişiyordu. 12. Sayıda dergimizin kurucuları dergiye kesin dönüş yaptılar ve hep beraber Yay-Sat'a katılma atılımını gerçekleştirdik. Şimdi 14. Sayı ile yine karşınızdayız. Karşınızdayız ama aynı zamanda da daha ikinci sayısı sayfanın başındayız.

Neyse mavra devam ediyor. Şimdi Amiga'cılara müjdeli bir haber vererek yayınımız devam ediyor. Doğubank esnafından bir şirket Amiga'nın Türkiye distribütörlük haklarını aldı. Ve Amiga ile ilgili bir çok atılım yapmaya hazırlanıyor. Bu atılımlara paralel olarak bizim de Amiga için bir dergi hazırlama ihtimalimiz var. Amiga Dünyasına hayırlı olması dileklerimizle. (daha fazla bilgi için telefon: Fes Elektronik= 511 88 86)

Havadan sudan geyik attırmalar devam ediyor sayın izlemeciler. Şimdi bunları biliyormusunuz köşesine geldik. Örneğin ;

☒Timur'un yazılarında ayrı yazılması gereken bütün -de -da -ki'leri birleşik, birleşik yazılması gerekenlerin hepsini de ayrı yazdığını hatta;

☒Geçen aya kadar 'Çünkü' yerine 'çünki' yazdığını, işin kötü tarafı ise gerçekten böyle yazıldığını bildiğini biliyor muydunuz. Peki ;

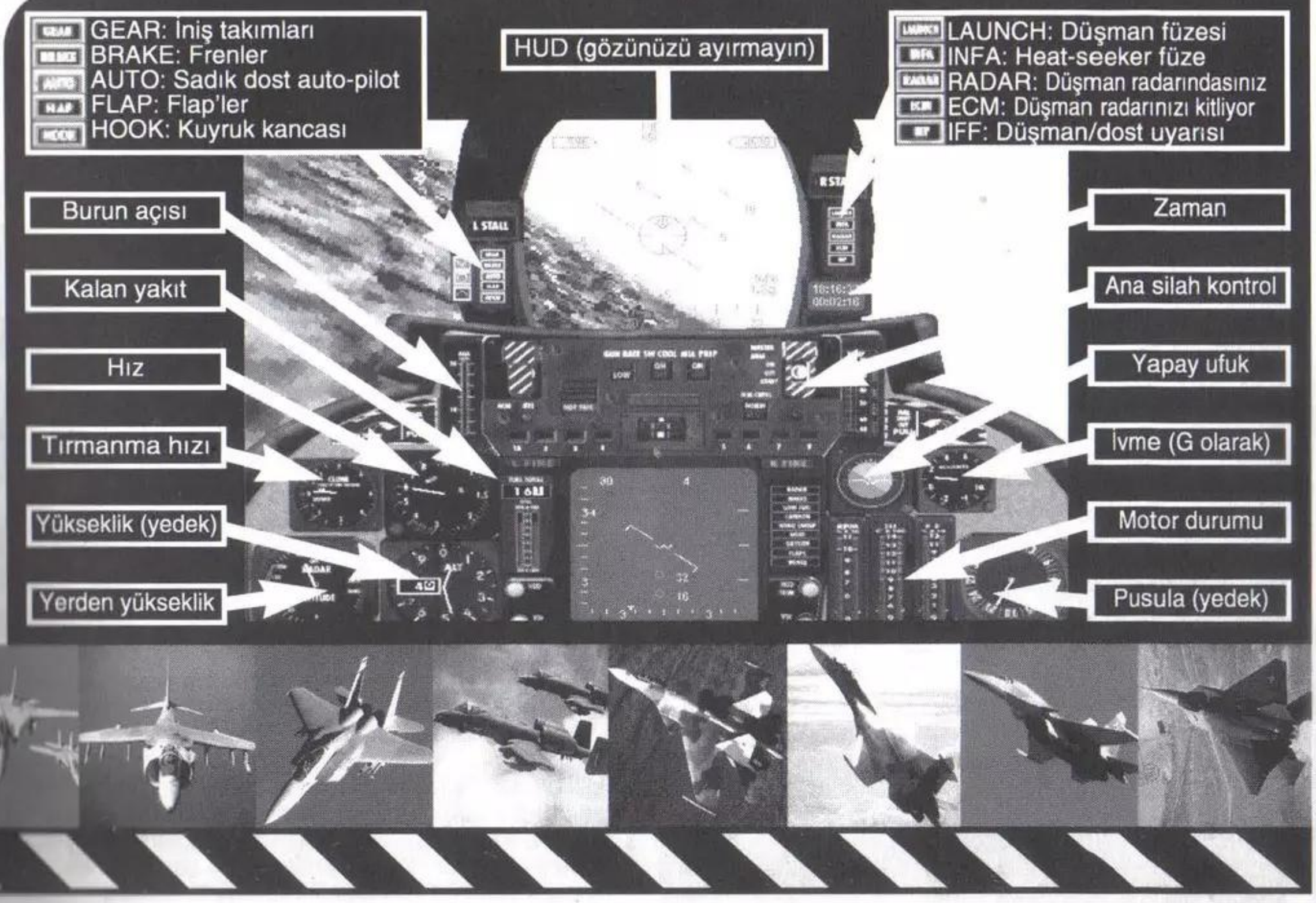
☒Sevgili Engin Abla'nızın suyunun ısındığını, bir dahaki ay da yazısını geç yazarsa artık bir Hüsmen Abi'niz olacağını ya da;

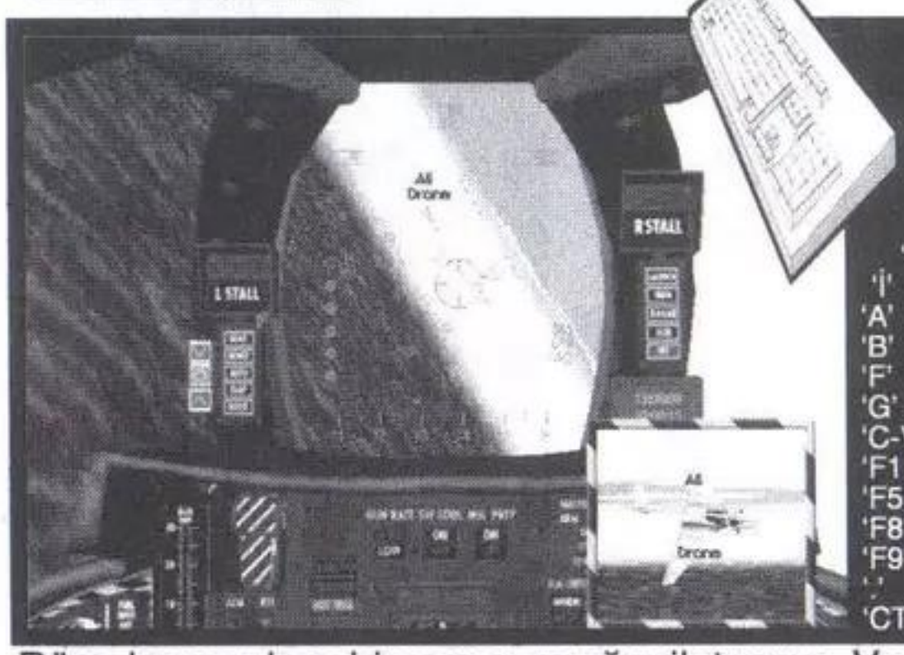
☒Not Enough Serkan'ın kendisine yöneltilen bütün suçlamaları hakkeden bir zeka seviyesine sahip olduğunu biliyor muydunuz.

Bilmiyordunuz. Peki öğrendiniz de ne oldu. Hiç bir şey. Peki ben bunları söyledim de ne oldu. Yarım sayfa daha doldurdum. Yani sizin gol atma şansınız sıfır iken ben 4-0 galibim.

Boş konuşmalar ile bu 3.5 sayfanın dolacağı yok. Hazır, siz de havaya girmiş geyik muhabbetinin zirvesinde dolaşırken en iyisi ben size gördüğüm en son ilginç rüyayı anlatayım. Zaten uzaktan savaş uçakları ile ilgili bir rüya. Yani konuya yabancı da sayılmaz.

DİREKSİYON NERDE ABİ?





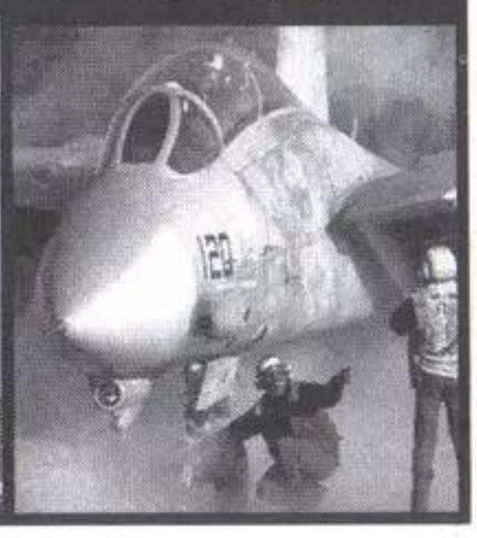
KLAVYE ÖRTÜSÜ:

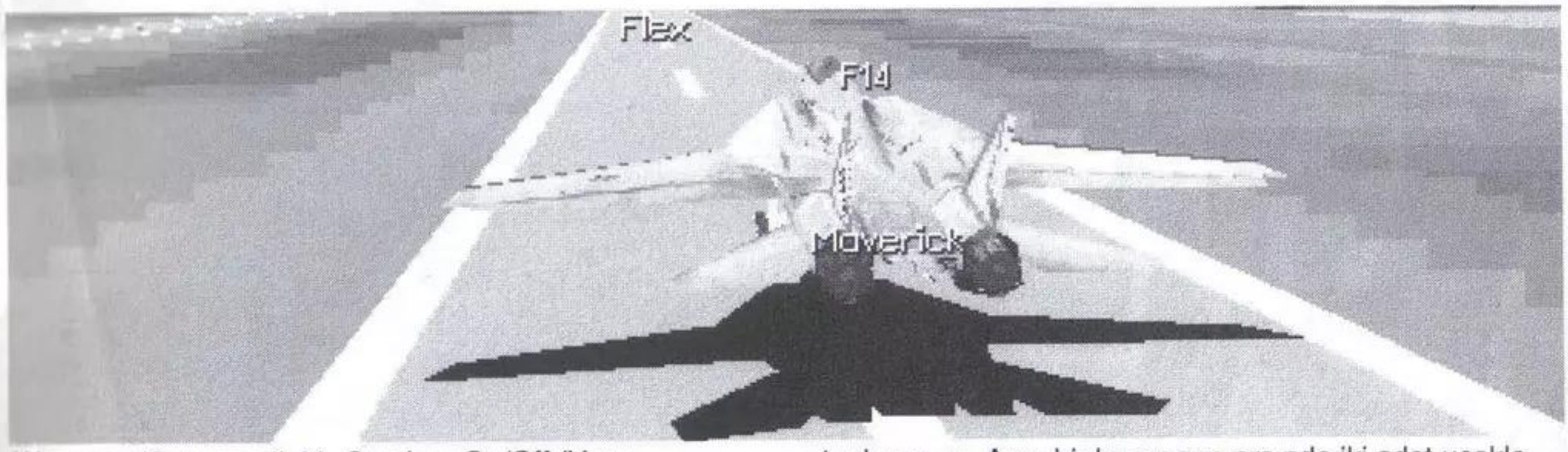
'Ğ-Ü'	:Ruder Control	'H'	:Hook
'+, -'	:Throttle	'L'	Uçakgemisinden kalkış
'0'	:Auto throttle	'CTRL-E'	:Eject
'<,>'	:After Burner	'CTRL-J'	:Jettison stores
Enter	:Silah Değişimi	'Backspace'	:HUD mode değiştirme
Spacebar	:Ateşleme	' '	:İniş HUD Modu
'Ş'	:Flare	'7-8'	:HUD rengi değiştirme
'İ'	:Chaff	'R'	:Radar PIP
'A'	:Autopilot	'S'	:Status PIP
'B'	Fren	'W'	:World PIP
'F'	:Flaplar	'Q'	:Cycle PIP objects
'G'	:Tekerlek	'Tab'	:Radar hedefleri değiştirme
'C-V'	:Zaman hızlandırma	'Z-X'	:Radar zoom in-out
'F1,F2,F3,F4'	:Kokpit görüntüleri	'"'	:Çözünürlük değiştirme
'F5,F6,F7'	:Dış görüntüler	'1','2'	:Bulutlar ve yer detayları
'F8'	:Virtual Cockpit	'P'	:Pause
'F9'	:Sadece HUD görüntüsü	'4'	:Labels on/off
';'	:Chat	'5'	:Arrow Indicator
'CTRL-K'	:Radio Sesleri	'M'	:Harita

Rüya bu ya ; ben bir savaş uçağı pilotuyum. Ve Amerika'da da en iyi pilotların yetiştirildiği bir okul var. Benim o zamanlar en büyük hayalim de (rüya içinde hayal kurmak nasıl oluyorsa) bu okula girmek. Ama tabii ki herkesi de bu okula almıyorlar. Neyse ben kendi bulunduğum eğitim birliğinde eğitim uçuşundayken bir olay oluyor ve havada iken, ben bir uçağı düşmekten kurtarıyorum. Tesadüfün iğne deliği olarak bu adam, benim girmeyi çok arzuladığım o okulda çok tecrübeli bir pilot. Fakat havada geçirdiği olaydan çok etkilenen bu pilot, psikolojik bir çöküntüye giriyor ve emekli olmaya karar veriyor. Ondan boşalan yere de beni, o okula alıyorlar. Küçükten beri hayalini kurduğum okulda eğitim görmeye başlıyorum. Eğitim daha çok dog-fight'lar üzerine (Burada dog-fight, uçakların havada kapışmaları anlamını teşkil ediyor). Yani Amerikan Hava Kuvvetleri'ne bağlı en ciddi okulda, bütün dog-fight tekniklerini öğrenecek, F16, F15, F14 gibi savaş uçaklarını kullanacaktım. Komutan (Amerikan filmlerinde benim bilinç altımda kalmış,Yull Brayner tipli bir adam) bana aramıza hoşgeldin diyor ilk eğitim uçuşuna çıkıyorum. Bu uçuşta görevim, hava da motorsuz olarak uçan maket uçakları yere düşürmek. Gayet kolay gibi görünüyor bu görev. Ne de olsa bizim de belli bir background'umuz var. Neyse ilk olarak bir F15 çekiyorlar altıma ve kalkışa hazırlanıyorum. Kulağıma kule ile pilot arasındaki son konuşmalar geliyor ve kule bana kalkış izni veriyor. Bu sırada garip bir şey oluyor ve ben kendimi bir bilgisayarın başında buluyorum ve bilgisayrımın ekranında uçağı kullanmaya başlıyorum. Frenleri 'B' tuşu ile kaldırıp, numeric klavye'de '+' tuşu ile throttle'ı ileri doğru itiyorum ve uçağa gaz veriyorum. Uçak hafiften hızlanmaya başlıyor. İstersem '*' ve '/' tuşları after burner'ları açıp kapatabiliyorum. Gerekli hıza kavuştuktan sonra kursor tuşlarının yardımıyla uçağı kaldırıp 'G' tuşu ile tekerlekleri yerlerini koyup mavi engin gökyüzünde süzülüyorum. Daha öncede birkaç kere F15 kullandığımdan bazı önemli ayrıntıları biliyorum. Elin Amerika'lısı uçağı yaparken birçok önemli noktalara dikkat etmişler. Örneğin '0' tuşuna basınca uçakta hız ile ilgili alçalıp, yükselmeleri otomotik olarak yapan bir bilgisayar devreye giriyor. Gerek hava alanına inerken, gerekse dar yerlerde manevra yaparken kullanılabilecek bir özellik. Diğer bir örnek ise 'A' tuşu ile basıp çalıştırtığım otomotik yön bulma bilgisayarı. Bunu sayesinde önümdeki ilk hedefe doğru uçağı yönlendiriyor. Gerek hedefe gitmek için gerek hava alanına geri dönerken kullanabileceğim güzel bir kolaylık. Netekim zaman zaman ben de kullanıyorum. Havada iken kullandığım bu teknoloji harikası aletin diğer özelliklerini öğrenmeye çalışıyorum. Örneğin 'R' ile radarı açıp kapatabliyorum. 'F' tuşu ile flapları açıyorum ama son anda şu anda havada olduğum aklıma geliyor ve yapmıyorum. '<-' tuşu ile head-up-display'in mode'larını değiştirebiliyorum. Dog-fight yaparken ve kullandığım silahları hedefe kitlerken bana çok yardımcı oluyor. '\' tuşu (Türkçe klavye de ',') ile ILS (Intelligence Landing System) yani iniş durumunda bana yardımcı olacak mode'u ekrana getiriyor. Neyse zaman geçiyor ve kendimi hedeflerin önünde buluyorum. Enter tuşu ile silah seçimini yapıp hedefin uzaklığına göre uygun bir silah belirliyorum. Bana öğretilenlerden hatırladığım kadarıyla 0-7 mil arası Sidewinder (Aim9), 4-15 mil arası Pharrow(Aim 7), daha ileri hedefler için de Phonix (Aim 54) kullanmam gerekiyor. Zaten head-up display bana bu konuda epey yardımcı oluyor. Sol tarafta 8 adet yuvarlak figürün yanında iki adet çizgi ve bir adette ters ok işareti var. Ters ok işareti o iki adet çizginin arasına girmişse o silahı kullanabiliyorum. Yine ekrandaki büyük çember kırmızı renk alıp da yanıp sönmeye başlayınca silahı 'space' tuşu ile ateşliyorum. Bu şekilde karşımdaki hedeflerin hepsini temizledikten sonra hava alanına doğru dönüş yolculuğu başlıyor. Yaklaşınca ILS özelliğini aktif hale geçirip pistte yöneliyorum. Uçağı sıfır hızda durdurmayı başarınca, uçaktan iniyorum ve rüyadaki okula kaldığım yerden devam ediyorum. İlk eğitim uçuşunda beni çok beğeniyorlar. Arkadaşlar ile bizim eğitim okulunun bahçesinde sohbet ederken birisinin söyledikleri epey dikkatimi çekiyor. Bizim okulla ilgili bir oyun yapılmış. Oyunun adına da bizim okulun ismini yani Top Gun vermişler. 2 CD olarak hazırlanmış ama 12 disketlik CD-RIP versiyonu da varmış. Oyun da önemli olan bazı özel bölümlerde ise çeşitli zorluk ayarları yapılabiliyormuş. Bu ayarlar Unlimited

Beterin Beteri Var

İlk defa bu ay denediğimiz yeni bir mavra kutu ile karşınızdayız. Bundan böyle bu kutuda seçtiğimiz oyunun benzeri bir oyunla olan karşılaştırılmasını gözler önüne sereceğiz. İlk kurbanımız TOP-GUN ve rakibi US Navy Fighters. Özet olarak eğlenceli,bol video görüntülü ve zevki bir uçak simulasyonu arayanlara Top-Gun, Profesyonelce hazırlanmış,gerçekci simulasyon hastalarına US Navy Fighters.





Weapons(Sınırsız silah), Crashes On/Off (Yere çakılmalar açık veya kapalı), Novice/Expert Enemies (Düşmanların akıllılık seviyeleri), Basic/Complex Flight (Uçuş zorluk seviyeleri), Blackout on/off (Ani dönüşlerde göz kararmaları), Realistic/Enlarged Objects (Oyundaki objelerin gerçekçi olup olmayacağı) şeklinde sıralanıyormuş. Ben kaşarlanmış bir bilgisayarcı olduğumdan CD-RIP versiyonu ile CD versiyonu arasında çok fark olup olmadığını sordum. O da bana Rip versiyonunda ara demoların hiçbirisinin olmadığını, oyundaki dijital konuşmaların da hiçbirisinin koyulmadığın söyledi. Sonra kendisinin de parası neyse verip CD versiyonunu aldığını ve verdiği paraya değdiğini söyledi. O sırada komutan geldi, herkes ayağa kalktı ve oyunu kendisininde gördüğünü söyledi ve başladı yorum yapmaya. İşte oyun çok güzelmiş, realistik uçak hareketleri varmış, oyundaki dijital ara demoların oyuna çok renk kattığını falan söyledi. Neyse, muhabbetten çok sıkılarak rüyaya kaldığım yerden devam etmeye karar veriyorum. Bundan sonraki eğitim görevim uçak gemisinden kalkış ve tekrar uçak gemisine dönüş ile ilgili birkaç uçuş daha yaptırıyorlar. Bu arada komutanlarım tarafından giderek takdir topluyorum. Ama bir kanyonun arsında iki adet uçakla savaştığım eğitim de sırtımdan soğuk terlerin boşaldığını onlara asla itiraf etmiyorum. Zaman geçiyor, artık usta bir pilot oluyorum. Bu sırada dünyamızda çok önemli gelişmeler oluyor. Bu önemli gelişmelerde ise bizim Amerikan hükümeti hemen olaya burnunu sokuyor. Ve bizi dünyanın çeşitli yerlerine göreve gönderiyorlar. Tam gerçek bir göreve çıkacaktım ki kan ter içinde uyanmışım. Aklımda "Ne olacak bu Top Gun yazısı ?" diye bir soru var.

☒M.Emin GÜR

Firma: SPECTRUM HOLOBYTE (SIMULASYON)

Sistem: 2CD & 12 HD 40MB HardDisk 8 Mb RAM - VGA Min. PC 486

Karar: %89

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM

DAHA UCUZU ! YOK !

PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM

LÜTFEN ADRESİMİZİ NOT EDİNİZ

☺ UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, C-64 CD-ROM OYUNLARI

☺ PC, C-64, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI

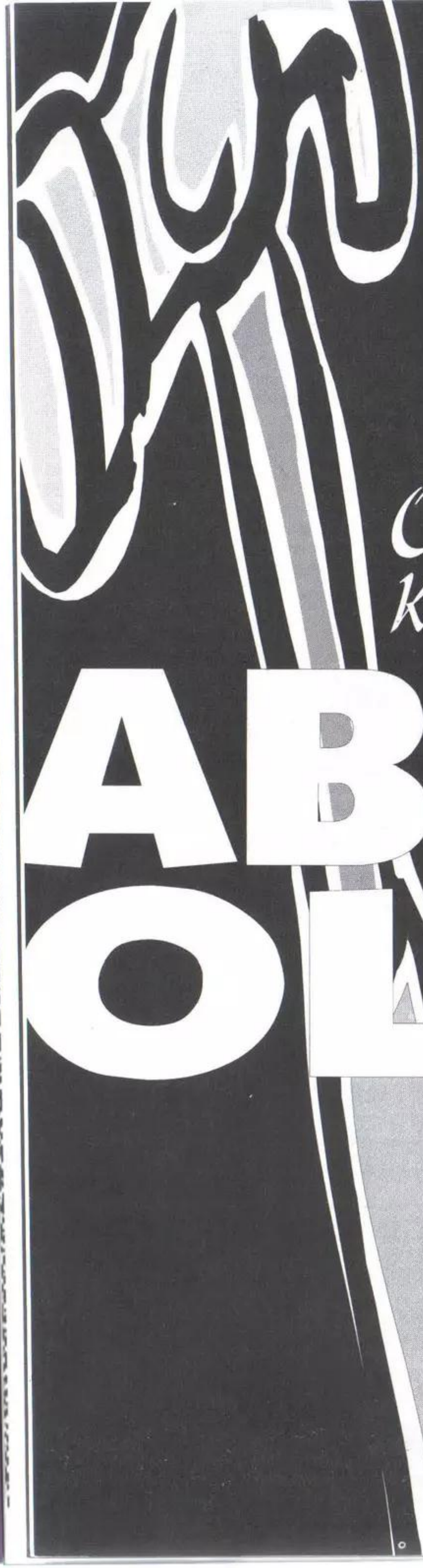
☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR

☺ EN YENİ OYUNLAR

DERİCİLER SOK. NO: 123 /A
PANGALTI-KURTULUŞ-ISTANBUL

TEL: 0212 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

TARİF: Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan Türk Petrolün sonundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş cad. girişte soldam 2.sok.(Seyman Sokağı)'na girip, sokağın bitiminden sağa dönülünce kolaylıkla gelinilebilir.



Olayı Anlamanız İçin
Kafanıza mı Vurmamız Lazım?

ABONE OLUN!

Olay çok basit aslında. Normalde 12 sayı alabileceğiz miktar paraya 14 sayı sahibi oluyorsunuz. (İstediğiniz iki eski sayıyı ücretsiz alabiliyorsunuz.) Olayı gerçekleştirmek daha da basit. En yakın İş Banksaı şubesine gidiyorsunuz Balmumcu Şubesi 1135 0175-891 no'lu hesaba 960.000 lira yatırıyorsunuz. Bankacı amcanın size verdiği dekontu bize yolluyorsunuz, ya da faxlıyorsunuz, aboneliğiniz hemen başlıyor.

SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, TUKENDI, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT

SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, TUKENDI, DAWN PATROL

SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD

SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3

SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KINGS'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE

SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2

SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST

SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4

Yazıp İstediniz de Göndermedik mi?

ESKİ SAYILAR

SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2

SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA

SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE

SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE QUEST6, NHL HOCKEY'96

SAYI 13: TEKWAR, ROMANCE 4, FRANKESTEIN, ACTUA SOCCER, THIS MANS WAR, ZONE RAIDERS, CIV-NET, LAURA BOW 2, CAPITALIZM, GABRIEL KNIGHT 2

ORION

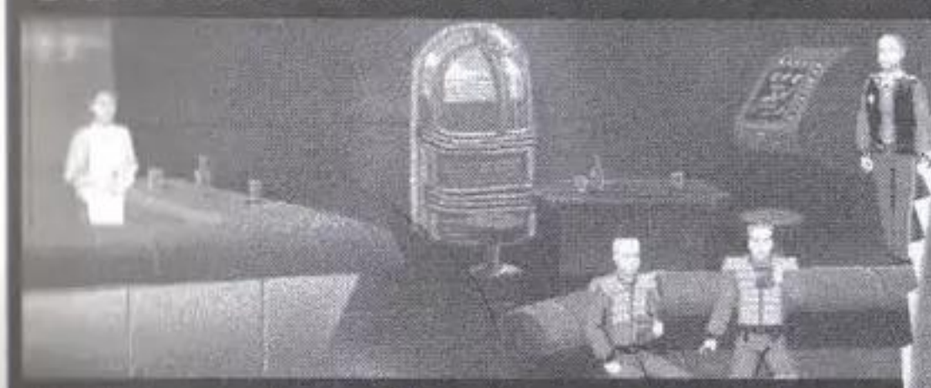
Ahhh o eski günler.... O zamanlar bir oyun için aylarca beklerdik. Bir Elvira çıkar anca altı ayda Türkiye'ye gelirdi. Bir adventure için adventurecılar aylarca aç, susuz beklerdi. (Tamam abarttım..) Şimdi ise CD-ROM teknolojisi sayesinde bir oyun bolluğu yaşıyoruz. Doğal olarak bu oyunların %80'i süslü püslü,göz boyayan ama hiç birşeye benzemeyen oyunlar. (Bakınız Phantamagoria,Jonny Mnemoric?) İşin kötü tarafı bu oyunlar yüzünden süsü az ama kaliteli oyunlar pas geçiliyor. Bu ay sizlere açıklayacağım oyunda bunlardan biri. Orion Conspiracy. Önce oyunla ilgili genel özelliklere bir bakalım.

Oyunu yapan firma Divide by Zero. Hani İnnocent Until ve Guilty'i yapan adamlar. Bu oyun İnnocent ve Guilty'den çok farklı bir çizgide. Gerçi üçü de gelecekte geçiyor ama Orion'da onlarda olayan şeyler var. Ne mi var? Vahşet ve küfür. Aaaa ne ayıp bu oyunu almayalım demeyin bunların oyuna renk kattığını söylesem yalan olmaz. Bunun dışında grafikler Hi-res ve bana sorarsanız kağıt üzerinde çizilip renklendirilmiş ve sadece grafikler 60MB yer kaplıyor. Bunun dışında oyunda 90MB'lık render demolarda bulunuyor. Bundar 3D studio ile hazırlanmış. Ses efektleri yetersiz kalsada müzikal alanda iyi olduğunu söyleyebilirim. İkon sistemi gerçekten çok iyi ama biraz fazla akıllı yani bazı bulmacaları kendisi çözüyor diyebilirim.

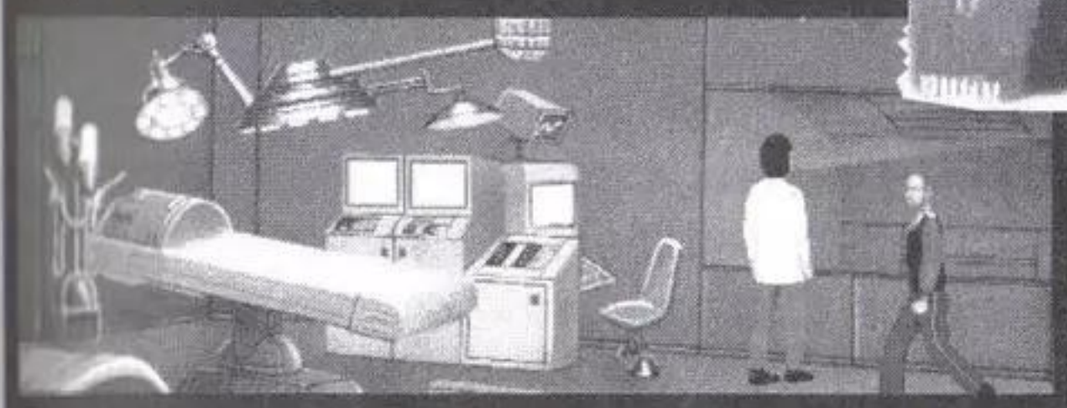
Oyunla ilgili diğer ilginç nokta da yapımcı firma hakkında, Divid by Zero İnnocent ve Guilty'i Pysgnosis altında çalışırken çıkartmıştı. Ama nedense bu büyük firmayı bırakıp daha az tanınan Domark'a geçmiş. Bunun nedeni oyunun içeriği olabilir. Her neyse oyunun biraz oyunun konusundan bahsedelim. Oyunda Devlin adında 40-50 yaşlarında bir adamı yönetiyoruz. Devlin ölen oğlunun cenaze töreni için çalıştığı üsse gelir. Oğlunun bir iş kazasında öldüğünü bilmektedir, ta ki odasında otururken kapısının altından atılan notu görene kadar. Notta oğlunun ölümünün bir kaza olmadığı yazıyordur. Bunun üzerine araştırmaya başlar..... Evet oyun böyle başlıyor ve gerçekten hiç aklınıza gelmiyecek olaylar oluyor.

-Önce oyunu rahat rahat oynamak için gerekenleri yazalım. Oyun hafızadan ihtiyacı kadar yer alıryor ve gerisini boş bırakıyor. Benim size tavsiyem kesinlikle smartdrv kullanın. (Nasıl? diyenler Kenan Doğulu hayranı Engin Abla'ya yazsın da sevinsin garip...) Oyun SVGA kullanıyor. Kartınız uyumlu değilse UNİVESA kullanmanızı tavsiye ederim. (UNIVBE değil) 486dx66 sahipleri de oyunu açarken ORION /V400 yazsın. Oyunda options menüsüne ulaşmak için SPACE tuşunu kullanabilirsiniz. (Space ney? diyenler Bigben'e yazsınlar...) Options'ta oyunun yazılı veya yazısız olmasını,hızını,sesini falan ayarlıyorsunuz. Eğer yazılı oynayacaksanız hızı %100 yapın ve yazıları sağ mouse tuşuna basarak geçin. (Salak programcılar konuşmayla yazıyı ayrı ayrı düşünmüşler yani adam "that's me!" derken "Is that you?" yazıyor. Konuşma bitince sağ tuşa basıp yazıyı geçerek bu problemden kurtulabilirsiniz....)

Bildiğiniz gibi bu oyun bir ikon adventure ve genelde ikon adventurelarda olmayan kullanışlı ve akıllı bir ikon sistemi var. Komutlar birşeye clickleyince çıkıyor. Clickliyebileceğiniz şeylerin üstüne gelince adı yazıyor. Komutların üstüne clickleyek ve ya



Şey barmen bey, oğlum buraya sık sık gelir miydi. Ne içerdi. Votkanız bana biraz güçlü geldi, karaciğerinin patlamış olmasından güpheleniyorum da...



Doktor hanım, oğlumu en son ne zaman gördünüz? Hani olur ya, yağlı bir müşteriye böbrek falan lazım olmuştur, çocuğu kurbanlık olarak kullanmış olmanızdan şüpheleniyorum da...

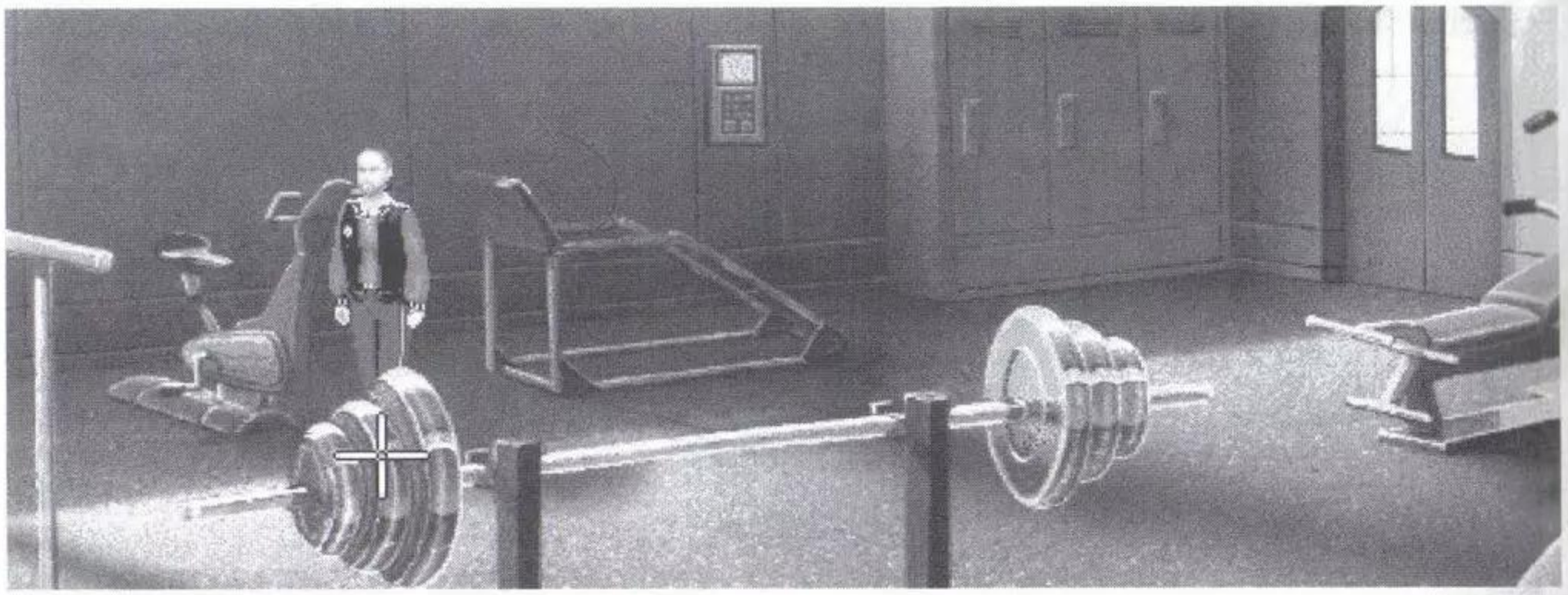
Pilot hanım, bana biraz etli butlu, ateşli göründünüz de, acaba oğlumu ne kadar yakından tanırdınız? Biricik yavrumu oyuna getirip azgınlığınızla iliğini kuruttuğunuzdan şüpheniyorum da....

Komutan bey, bu ıssız istasyonda yanlız yaşamak sıkıcı olmuyor mu? Oğlumu kötü emellerinize alet ettiğinizden şüpheniyorum da....

OĞLUMU KİM ÖLDÜRDÜ ULAN?

sağ tuşa basarak seçince clickleyerek uygulamış olursunuz... Oyunda ölüm yok, büyük bir uzay üssünde geçiyor. Çözümde, biriyle konuşun dediğimde sırayla bütün seçenekleri seçin, D3, B2 gibi kısaltmalar gitmeniz gereken katı söyler. Yani B2 B asansörüyle 2. kata çıkın demek oluyor. Yerimiz az olduğu için gidiceğiniz yönleri 2 sağ, 3 sol gibi yazıcağım...
Son söz olarak oyundan zevk almak istiyorsanız çözüme bakmadan oynayın.....
ÇÖZÜM:
Odadan çıkın. (Exit) La Paz'la konuşun. B2 (Asansör solda bir yerde) Brook'u bulun ve konuşun. B2, 2 sol. Ortadaki locker-open. Cart ve ceket alın. Dolap-place-ceket. Solda chest expander al. 2 sağ. (Üstteki kapı) B2, en sağa gidin. D3, sol,yukarı. Navcom+card, navcom-use,Brook'la konuş. D2, demo çıkana kadar sola. (Karşıya geçtiniz) 2 sol,Meyer'le konuşun,yerden yangın söndürücüsünü alın. D4,stock list,laser welder alın. Dig'i bulana kadar sağ. (The Dig) Bu arada yolda gördüğün lamp ve hammer al. Kapıya kadar sol. (Kapıdan girmeyin) Rat hole-place-lamp,rat-freeze (yoksa frezee miydi??) Fareyi

CONSPIRACY



alın. D2,sola,kapıdan girin. Bernard'la konuşun. Rowland'la konuşun. (Sizden birşey istiyecek) Mutfağa çıkın. (B4,4 sağ,yukarı) Sağ,Chandra'yla konuşun. B1,sağ (alttaki kapı),sol. Ward ve waterman'la konuşun. Crowbar'ı al. (soldaki yeşil şey) Mutfağa geri dönün. (B4,4 sağ,yukarı) Korma-place-rat. Nefis oldu! Chandra'yla konuş. (Sağda) Tekrar sağa gidin. Orda biryerlerde blueberry pie olucak,alın. Bunu Rowland'a vericeğiz ama Lab'de değil. (B3,crew E) Bernard-give-blueberry pie. Bernard'la konuşun. B2,labratuar,yukarı. Raman'la konuşun. Sol,sağ,3 sol. La Paz'ı bekleyin,gelince konuşun. Kırmızı stock list,beyaz stock list click. B3,crew E. Bernard'la konuşun. Hasta olduğunu söyleyin. B2,3 ve ya 4 sağ,yukarı. (kapı yani) Tekrar sağ ve Dr.Chu'yla konuşun. Medical Computer-use. Sağ, 2 sol. (Yukarı doğru bir yer olmalı,yoksa sol) La Paz'ı bekleyin ve konuşun. B3,crew B ve ya 2. Dolap-unlock(key?) Container al-search. Letters-search 2 kere. İşte oğlunuzun büyük aşkı: Steve Kaufmann!? (photo click) Geldi bile.....

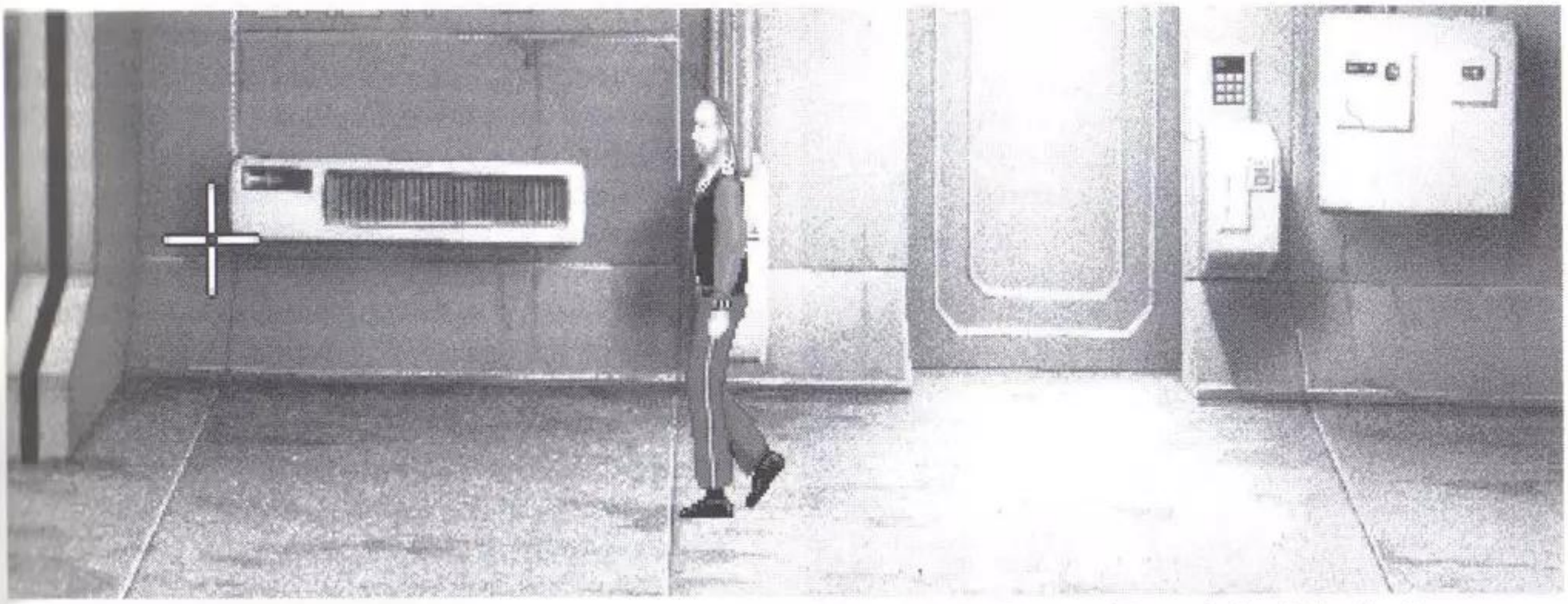
Telescope al-2 kere dismante. (Lens ve metal tube oldu) Grille-screw. Grille-dismante. Vent-place-metal bar. Rations-search. Vent-place-food. sol,sağ,sol. Gates olayı.... D2,en solda bahçe var. (Karşıya geçmeden önce) Shed door-use. Doorway-search. Karşıya geçin. (sağ,sol) Jeneratörlere gelin. Yerde wrench var. Sağ,transport airlock. Cocoons-look. Gates'de gitti....

Control panel-use. Cables-cut. Control panel-use. Exit. Creature-talk. Fuel tank-wrench. Dr. Gates'de hakkın rahmetine kavuştu! Salak Rowland'in kaçışından sonra B1,sol.

Volleyball net-cut. (2 kere) Net'i alın. B2,2 ve ya 3 sağ. (yukarı doğru bir yol var) 2 yukarı. Elevator C controls-crowbar. Elev. cont.-place-chest exp. Clip-hammer. Elev. cont.-magnify. Elev.cont.-place-open clip. Use elev.cont. 1 kata inin,sol. Console-use. Bernard'da gitti derken oğlunuzun katili geliyor ve ölüyor. Storage locket-crowbar. Str.locker-search. D3,2 sol. Locker-use. Locker click. Sol. Burası da demo. Sonları biraz acıklı mendillerinizi hazırlayın! (4 kişi daha gitti) Doorway-weld (2 kere) D3,sağ. Burda 2 tane render demo var. Bende birini atladı. Yer kalırsa nasıl görüceğinizi yazarım. Karşıya geçin,yukarı,A1 yapın. Fluid alın. B3, Brooks'u bulana kadar sol. Brooks-search. D3, 2 sol,Meyer-give-circuit. B2,Kaptan köşküne gelin. La Paz'la konuşun. Bahçeye gidin. (Yerini yazmıştım) 2 sol. Engin Abla sen bakma burası ayıp! Adamın elbiselerinin olmamasının nedeni yaratığa dönüşmüş olmasıdır. (Okuyucuyu bilgilendirme olayı...) Neyse biz kalkalım artık geç oldu. (Exit) Exit-place-net. La Paz'la konuşun. Waterman-place-fluid. Kaptan köşküne gidin. Self dest.-use. D3,2 sol, konuş. Hadi bir daha kaptan köşküne... Self-dest-use. Self dest.-place-mine..... Bu oyunda burda biter.....

Oyunun içinde bir yerde demodan bahsetmiştim. Şimdi oyunda 16-17 tane render demo var. Bunları Hard diskinize çekin. (copy cer_f*.* c\dizin adı) Yanlız 80-90MB boş yeriniz olmalı. Sonra CD'deki smackply.exe'yi dos'a çekin. (copy smackply.exe c:\dos) Artık smackply cer_f(sayı) yazarak demo seyredebilirsiniz.

Aslında bu oyun hakkında söyleyecek çok şeyim var ama ismi saklı biri (Baş harfi Emin



diye bir espiri yapmıyacağıma emin olabilirsiniz.) oyun eski olduğu için kısa yazmamı söyledi. Neyse kader böyleymiş.... Bu arada çözüme bakıpta oyunun kısa olduğunu düşünmeyin. Yer olmadığı için sadece komutları yazdım. Bunları yapmak 4-5 saat sürüyor. Eğer çözüme bakmazsanız 3-4 günde bitirirsiniz. Sonuçta oyun bayağı güzel grafikleri,ikon sistemi ve özellikle konunun gelişmesi ve karakterler arasındaki diyaloglar çok iyi. Kesinlikle bulup oynamanız gereken bir oyun. Son olarak elime geçen bir haberi size bildiriyorum, Blizzard çalışanları Dune2'nin Warcraft'tan daha iyi olduğunu kabul ettiklerini açıklamışlar,darısı birilerinin başına.

☒Efe 'The Turtle' Mumoğlu

YENİLİK

ARS
ELEKTRONİK

LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.

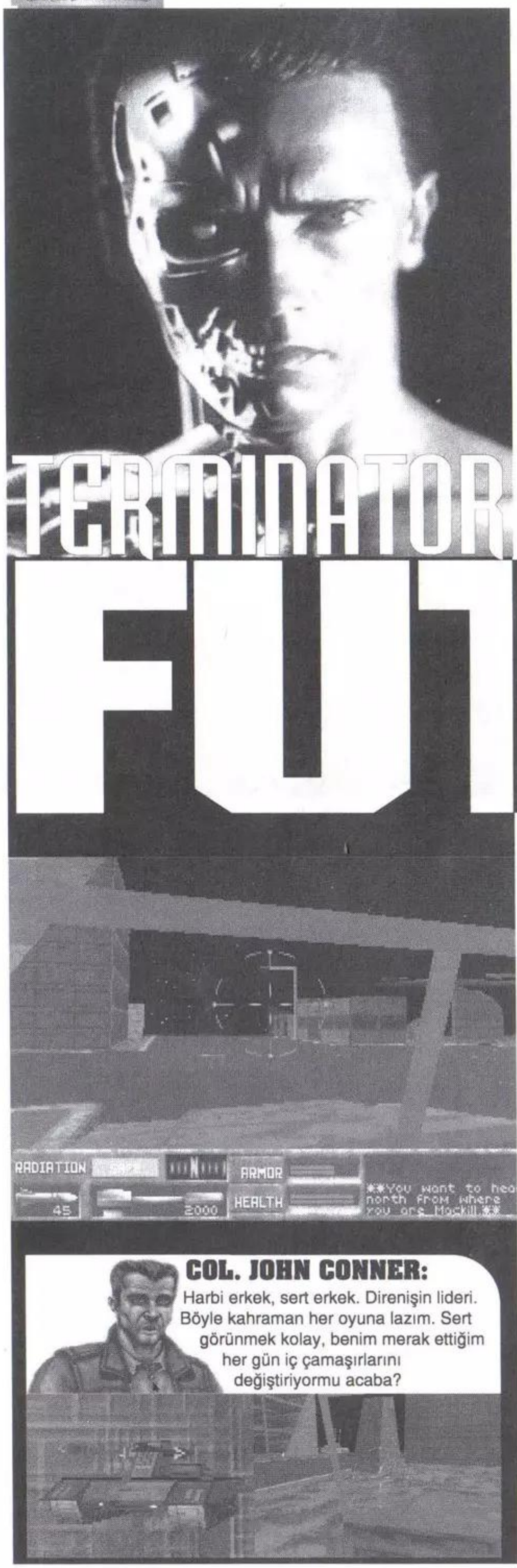
OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ
GÖREREK ALIN.

EN SON OYUNLAR

5000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.

CD OYUNLARI

ARS Elektronik
Söğütlüçeşme cad. Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL
Tel : 0216 337 35 97



"Merhaba bakkal amcacığım ben bir sandviç yaptıracaktım..." "Tabii evladım, neli olsun..." "Eee, biraz Dark Forces biraz Doom biraz da Rise of the Triad istiyorum. Haa unutmadan alt tarafına bolca Descent sür..." "Hexen'de koyiyim mi?" "Çok az koy bakkal amcacığım... Borcum ne kadar..." "Vallahi sen iyi müşterimizsin, hiç sıkılmadan aynı sandviçi yiyip yiyip duruyorsun, bu seferlik sana bedava... Hadi güle güle..."

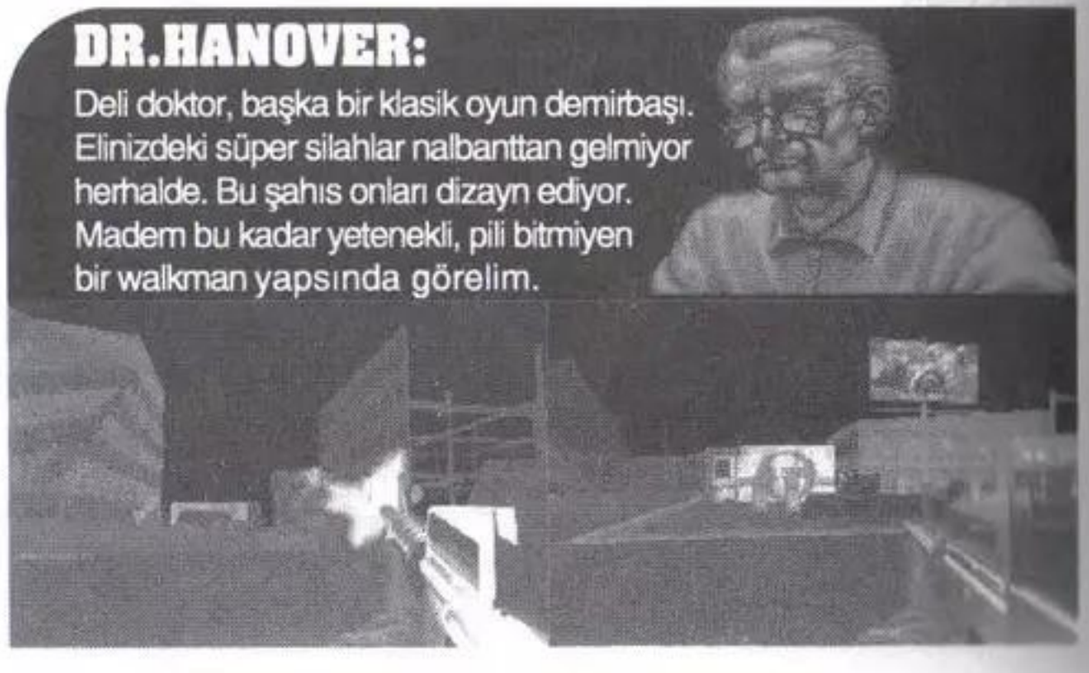
Yaa, işte böyle sevgili evlatlarım. Yine o oyundan. Doom gibinden fakat firmalar eşek değil, tabii ki biraz değişiklik yapmışlar. Yapılan değişiklik ise vektör grafiklerin biraz daha iyi işlenmiş olması sadece o kadar. Fakat bütün bunlara rağmen, uzun zamandır benim gibi Doom oynamadıysanız , bu oyunu sevebilirsiniz. Bilmeyenlere geçeyim: Ben ve Mert fi tarihinde çok Doom oynamışızdır, hatta bunun seri kablo ile turnuvasını bile yapmayı düşünmüştük fakat hiç kimse ilgilenmedi. Belki bu hayalimizi yeni büromuzda gerçekleştirebiliriz. Yeni yerimiz çok büyükte.

Neyse mavra yapmıyak şanımıza leke sürdürmeyek ve devam edek. Oyuna başladığınızda karşınıza bir menü gelir. Bu menü fakir bir memurdur. Menünün bir de New Game adında bir karısı vardır. Çocuklarının isimleri ise Load, Save, Options ve Exit'tir. Options bu çocuklardan en zekisidir. En iyi arkadaşları Controls ve Detail'dır. Böyledir menü amcamın hayatı ve ailesi. Şaka bir yana controls'dan tuş ayarlarını ve details'dan ise grafik kalitesini ayarlarsınız. Tuşların yerlerini ezbere bilmeniz ve bunlara hakim olmanız çok önemlidir. Toplamda tam 16 adet tuş vardır. Bunlardan en az 7'sine hakim olmanız şarttır.

Oyuna başlamadan konu hakkında bir brifing

COL. JOHN CONNER:

Harbi erkek, sert erkek. Direnişin lideri. Böyle kahraman her oyuna lazım. Sert görünmek kolay, benim merak ettiğim her gün iç çamaşırlarını değiştiriyormu acaba?



DR.HANOVER:

Deli doktor, başka bir klasik oyun demirbaşı. Elinizdeki süper silahlar nalbanttan gelmiyor herhalde. Bu şahıs onları dizayn ediyor. Madem bu kadar yetenekli, pili bitmiyen bir walkman yapsında görelim.

almanız iyi olur çünkü bu brifingler sizlere neler yapmanız gerektiği hakkında detaylı bilgi verir. Level atladıkça brifinglerin detayıda artar. 4. Leveldan itibaren karşınıza çıkan ekranda brifinge basarsanız diğer kişilerin konuşmalarını okuyabilirsiniz. Konuşma dedimde aklıma geldi, oyunu ses yönünden puanlarsak koca bir sıfır verebiliriz. Patlama efektinden ve sinir bozucu, metalik bir arka plan müziğinden başka hiç bir şey yok oyunda. Neyse veya ne ise biz devam edelim. Brifing ekranında "Tactical" tuşuna basarsanız oyun boyunca karşınıza çıkacak olan düşmanları görebilirsiniz. Bununla da yetinmeyip zayıf ve güçlü oldukları noktalar hakkında bilgi de alabilirsiniz.Oyuna başladınız diyelim. Altta görünen panelde şu bilgiler yer alır:

RADIATION: Radyasyon durumu hakkında bilgi verir. Safe falan gibi (Emniyetli, Tehlikeli...) laflar yazar

SHOCK

PUSULA: Döndüğünüzde yönünüzü kaybetmemeniz için yapılmıştır çünkü bu oyunda sağa, sola, aşağı, yukarı bakabilirsiniz.

BOMBA EKRANI: F1'den F5'e kadar olan tuşlar bombalara ayrılmıştır. Bombaların etkileri gittikçe ağırlaşır. En son bomba ise diğerlerinden biraz farklıdır. Bu bombayı diğerleri gibi atmaz fakat olduğunuz yere bırakırsınız. Kaçmanız için 12 ila 14 sn. Vaktiniz vardır. Aksi taktirde siz de gidersiniz.

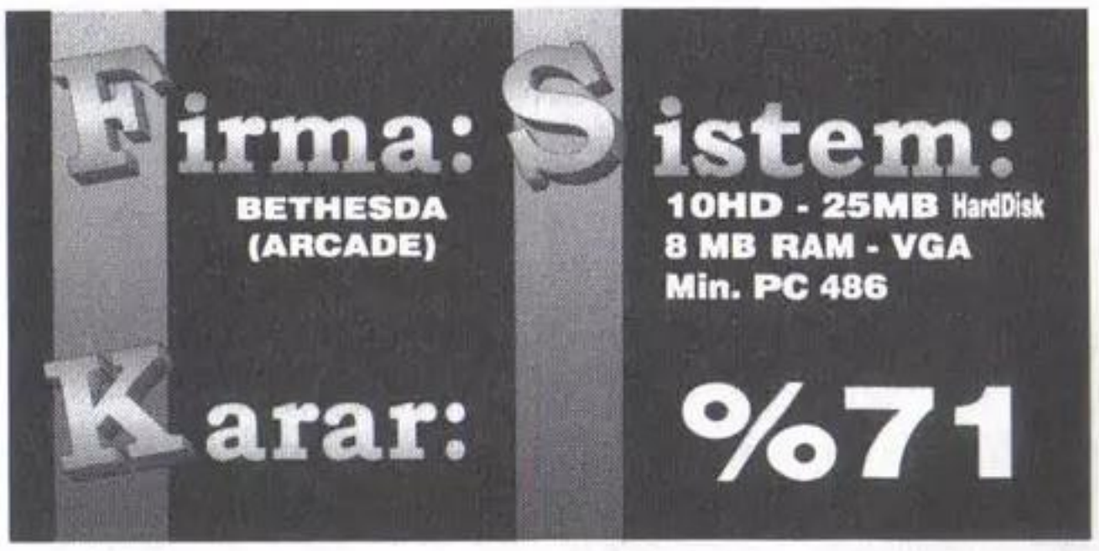
SİLAH EKRANI: İşte en güzel kısım. 1'den 7'ye kadar ki sayı tuşları silahlara rezerve edilmiştir. Aldığınız silahlara göre yeni silahlar çıkar. Diğer teknik şeyleri ne biliyim cephane, sağlık elemanlarını almak Doom'dakinin aynısıdır yani yoldan toplarsınız. Toplamda 7 adet silah gibi gözükse de 2 - 6 - 7 numaralı tuşlara birer kez daha bastığınızda değişik tip 3 adet silah daha elde edersiniz. Silahların etkisi de sayılar ile artar yani Dark Forces'da ki gibi. Fakat 2 numaralı tuşa 4 kez basarsanız (eğer almışsanız) oyunda işinizi bayağı kolaylaştıracak SUPER UZİ adlı silah çıkar karşınıza. Toplam 9999 adet mermisi bilem vardır.

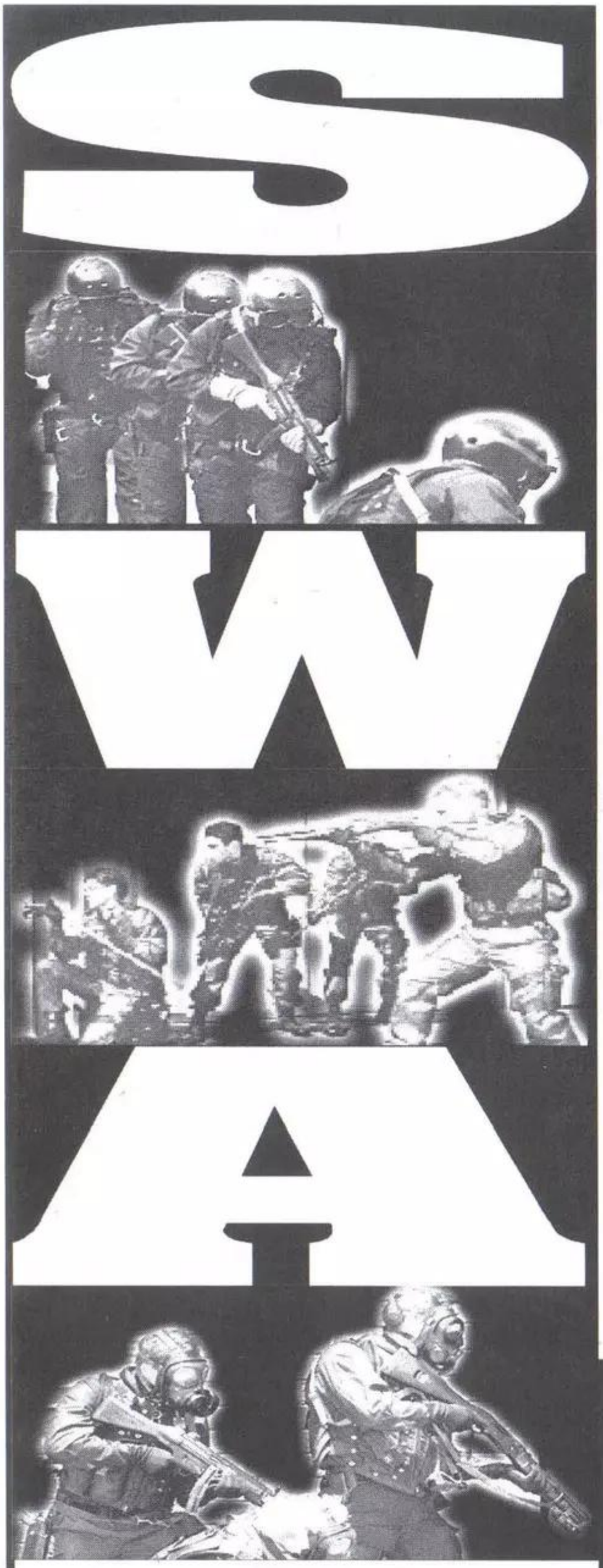
ARMOR: Cephane sayınızı gösterir.

HEALTH: Bilmeyen var mı bilmiyorum fakat bilmiyorsanız ayıp yani... Söylemiyorum işte!!!

En sonunda oyuna başladık. 1. Level kolay fakat tabii ki, doğal olarak, haliyle, gerektiği için, oyunların doğası gereği levellar ilerledikçe iş zorlaşıyor. Karşınıza çıkan robotlar güçleniyor. Siz araba, uçak kullanmaya başlıyorsunuz. Karşınıza tanklar çıkıyor falan. Mert'e bu konuda cheat için danışırsanız size muhteşem şeyler söyleyecektir. Bu olayları cheat ile geçmeyin derim. Zaten ekranın sağ altında size mesaj vasıtası ile yardım ediyorlar. Hem 10 disketlik oyun almışsınız, cheat ile yazık etmeyin. Sizlere verebileceğim taktikler ise şöyle: Evlerin ve ofislerin içlerine girmeye çalışın. Misyonunuzu iyi çalışıp bölüme öyle başlayın. Yukarıdan da size saldırılabileceğini unutmayın. Falan filan...

☒Timur ÇATAKLI





Selam, selam, selam... Yine beraberiz... Bir başka sayıda, bir başka yazıda. Bu ay ki oyunumuz Police Quest IV "SWAT". Sierranın son bombalarından olması bekleniyordu fakat, oyun oyun değil resmen bir eğitim programı. Oyunda Swat hakkında bütün bilgileri ediniyorsunuz. Buradan Siearra yektililerine hürmetlerimi sunuyorum ve şunu ekliyorum: "Ben adam vurmak istiyorum, hedef değil." Oyunda bütün ömrünüz eğitimle geçiyor. Elbette arada bir görevlere çağrılıyorsunuz. Görev deyince hemen havaya girmeyin, oyunda topu topu üç tane görev var. Görevlerde ise flimden fırsat buldukça tuşlara basıp, adamınızı yönetiyorsunuz. Yine de oyunun fazla kötü olduğu söylenemez. Bazen oyunun havasına girdiğiniz de oluyor. İşte ben size burada bu oyunun çözümünü vermeye çalışırkene, umarım Sierra daha hareketli bir Police Quest hazırlıyordur. Aslında sonunda Quest olmasada olur, yeter ki gönüller coşsun... Evet, isterseniz lafı daha fazla çekiştirmeden oyunumuzun çözümüne geçelim. Lütfen aşağıdaki paragrafa kadar beni izleyin...

Oyuna toplantı odasında, Pacmeyer ve Rooker`ın vaazını dinledikten sonra başlıyorsunuz. Bu ekranda, yani toplantı odasında kullanabileceğiniz bazı fonksiyonlar vardır:

Kara Tahta: Kara tahatadan eğitimler hakkında bilgi edinebilirsiniz.

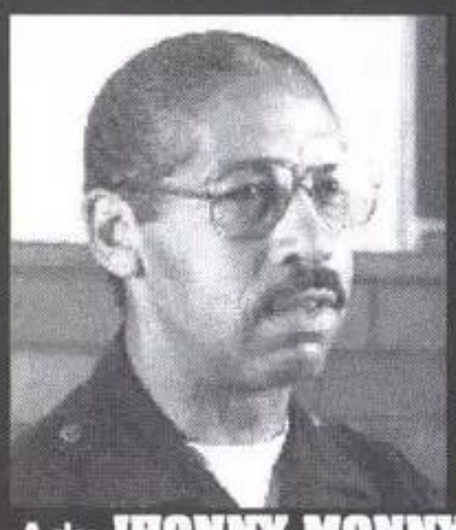
Televizyon: Swat yetkilileri ile yapılan bazı ropörtajları (yoksa röpörtaj mıydı?) izleyebilirsiniz.

İlan Tahatası: Burada, bölüme ait bazı notlar bulunur.

Kapı: Eğer yeteri kadar, gereksiz bilgi edindiğinizi düşünüyorsanız, kapıyı seçerek buradan çıkabilrisiniz.

Toplantı odasından çıktıktan sonra, karşınıza çıkan resimlerden polis akademisini seçin. Bu ekaranda karşınıza Swat takımının kullandığı bazı silahlar ve ekipmanlar çıkacaktır. Bunları seçerek haklarında bilgi edinebilirsiniz. Eğer daha detaylı bilgi istiyorsanız, "Detail" ikonunu seçmelisiniz. Daha sonra atış talimine başlamak için, Select ikonuna basın ve ekranın sol alt köşesinde bulunan Swat logosunu seçin. Burada karşınıza çıkan menüden "Small Arms Range" seçeneğini seçerek atış talimine geçin.

Eğitimde hangi mermiyi ve silahı kullanmanız gerektiğini ve ne zaman ateş edeceğinizi arkanızda bulunan çavuş bozuntusu söyleyecektir. (Sizde benim gibi çavuşa ateş ederseniz, atılabilirsiniz.(%100)) Kullanabileceğiniz silahlar; M16, .45 Colt, MP5,12G Shotgun olmak üzere dört tanedir. Çavuş size hangi silahı ve mermiyi kullanmanız gerektiğini söyledikten sonra; merminin üzerine klikleyin. Böylece ikon değişecektir ve daha sonra silahın üzerine klikleyerek silahı doldurabilirsiniz. Silah elinizde hazır olarak çavuşun hedefin nerelerine ateş etmeniz gerektiğini

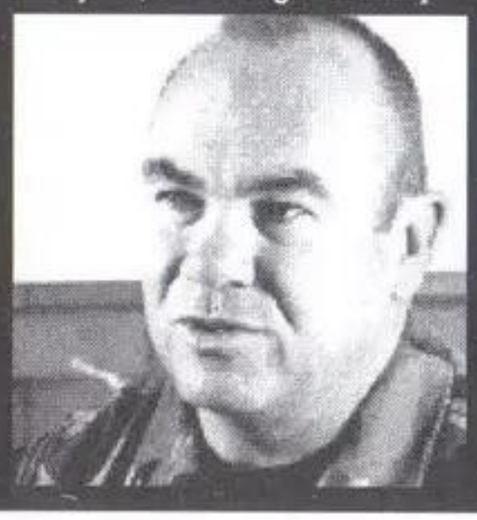


Adı: WILLIAMS McCOY.
Kodu: YASAH HEMŞERİM
Onu hemen hemen heryerde görebilirsiniz, maçlarda, müzelerde, Taksim'de... Sizin yapmak isteyipte onun hoşuna gitmeyen herşey otomatikman 'Yasah Hemşerim' sınıfına girer.

Adı: JHONNY MONNY.
Kodu: YALANCI MI DİYON?
Tanıdık bir sima daha. O birşeye inandı mı ne kadar mantıklı cevap verseniz de farketmez. Bütün itirazlarınızı 'Bana yalancı mı diyon' diyerek etkisiz hale getirir. Renk körüdür, bütün ışıkların kırmızı olduğunu iddia eder.

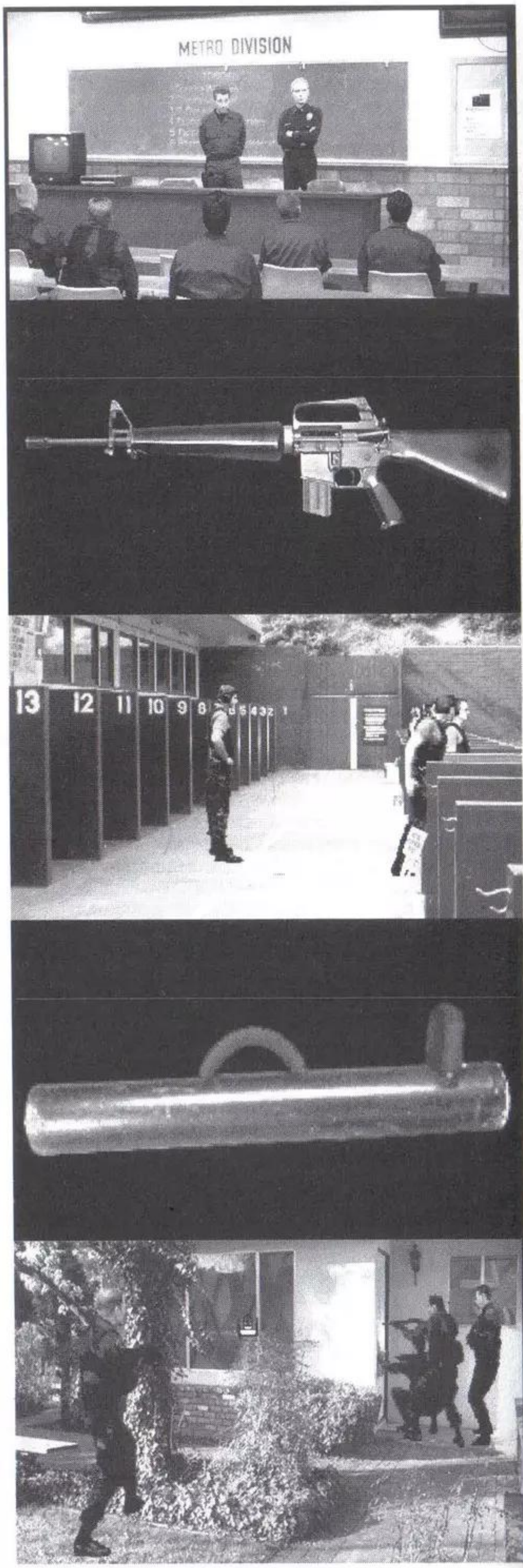
söylemesini bekleyin. Düdük sesi ile ateş etmeye başlamalısınız. Hedefi vurmanız ateş etmeniz için size belirli bir süre verilecektir. Bu süre içerisinde hedefe ateş etmek zorundasınız. Bu arada MP5 tam otomatik bir silahtır ve üç ayrı seçeneği vardır. Bunlardan en alttaki fonksiyon emniyet, en üstteki seri atış, ortadaki ise tek atıştır. Çavuş size seri veya tek atış kullanmanız gerektiğinde, söyleyecektir. Eğer burada yeteri kadar eğitim aldığınızı düşünüyorsanız, başka eğitimlere de girebilirsiniz. (en azından bunda özgüsünüz.) Aynı yerde, yani Polis Akademisinde girebileceğiniz bir eğitim daha vardır. "Small Arms Range" seçeneğinin bulunduğu menüden "Combat Training" seçeneğini seçerek diğer eğitime girebilirsiniz.
Combat Training eğitiminde sadece .45 Colt kullanabilirsiniz. Eğer daha önce "Small Arms Range" bölümündeki eğitimleri yapmadıysanız; "Combat Range" eğitimi alamazsınız. Sadece üç ayrı atış programı vardır. Bular:
1) Dozier Drill: Karşınıza beş tane hedef çıkar ve sizden bunları düşürene kadar ateş etmeniz istenir. Eğer saçma sapan ateş ederseniz, silahınızı doldurmanız gerekebilir ve zamanında bitiremezsiniz. Bunun için hedeflerin beşini de kafalarından tek atışla vurmalısınız. Böylece zamanından evvel bitirebilirsiniz.
2) Presidente Drill: Karşınıza üç hedef çıkar ve bunları belirli bir sırayla vurmanız istenir. Bu sıra soldan sağa veya sağdan sola olmak üzere şöyledir. Birinci hedef bir atış, ikinci hedef bir atış, üçüncü hedef iki atış, ikinci hedef bir atış, birinci hedefe bir atış yapmalısınız ve bunu bir kere daha tekrarlamalısınız. Bu bölüme başlamadan evvel silahınızı doldurmalısınız ve bölüm ortasında bir kere daha doldurmanız gerekecektir.
3) Combat Drill: Bu bölümde size averaj bir zaman verilmeyecektir. Fakat yirmibeş saniye içinde vurabildiğiniz kadar hedef vurmalısınız. Silahınızı doldurmanız gerekecektir. (Hem de bir kaç kere) Bir hedefe istediğiniz kadar ateş edebilirsiniz. Bu bölümde bol bol refleks geliştirmeye bakın.
Eğer bütün bu eğitimlerden sıkıldıysanız ve "Ben son görevde keskin nişancı olmak istiyorum." diyorsanız, dürbünlü tüfek eğitimi alabilirsiniz. Bunun için "Travel Map" seçeneğinden sonra çıkan menüden atış poligonunu seçmelisiniz. Fakat bu eğitimi almanız için, diğer iki eğitimi bitirmeniz gerekir. Bazı konuşmalardan sonra karşınıza çıkan ekrandaki, kurulu tüfeğe klikleyerek hedef ekranına geçebilirsiniz. Eğer ilk defa bu tüfekle tanışıyorsanız, tadını çıkarmadan önce Saunders`ın söylediklerini yapın. İlk olarak mermi resmine klikleyerek ikonun değişmesini sağlayın. Daha sonra tüfeğin üzerine klikleyerek tüfeği doldurun. Mermiyi yerine bırakın ve hedefin üzerine klikleyin. Mouse`u kullanarak hedefi oratlayın. Son olarak mouse`a klikleyin ve tüfeğin üzerine klikleyerek ateş edin. (Heyooo...) İlk atıştan sonra Saunders`ın söylediği ayarları yapın ve tekrar ateş edin. Hedefi vurana kadar ayarlamalara devam edin ve daha sonra atış talimine başlayabilirsiniz. Israrla son görevi keskin nişancı olarak yapmak istiyorsanız; beni takip ediniz...
Bu bölümdeki atışları başarıyla yaptıysanız, toplantı odasına dönün. Burada Pacmeyer`ı göreceksiniz. Onunla konuşun ve size keskin nişancı olamak isteyip istemediğinizi sorduğunda evet diyin. Böylece atış poligonuna gidip elemelere katılabilirsiniz. Eh, beyler isterseniz artık şu görevleri de açıklayalım da ben yatayım...
Eğer bir olay olursa, "Lash" ikonunun üzerinde bir alarm yanıp söner ve sizi toplantıya çağırırlar. Toplantı odasında görev hakkında briefing verilir ve olay yerine gidilir. Buyrun işte görevlerimiz:
I) İlk görev Lucy Long görevidir. Görev yerine gittiğinizde Pacmeyer hıyarı size komşularla konuşmanızı söyleyecektir. İki polisin arasında duran, tırmıklı adamla ve yanındaki polislerle konuşun ve olay hakkında bilgi alın. Adamlar aynı şeyleri söyleyene kadar konuşmaya devam edin. Swat takımının minibüsüne dönün ve Swat üyeleri ile konuşup bilgi alın. Daha sonra Rooker toplantı yapacaktır. Rooker sizin hangi gruba dahil olduğunuzu söyleyecektir ve sözü Pacmeyer`e bırakacaktır. Pacmeyer ise size hangi silahı ve kurşunu kullanmanız gerktiğini söyleyecektir. Silahınızı doldurarak göreve hazırlanın. Bu göreve iki ayrı grubta girebilirsiniz.
1) Arka koruma takımı: Silah sesleri geldikten sonra Pacmeyer silahlarınızı hazırlamanızı söyleyecektir. Diğerlerine katılmadan evvel MP5'inizi seri atış konumuna getirin. Size yürümeniz söylendiğinde, aşağıdaki menüden; "Slice Pie" yani, pasta dilimleme ikonunu seçin. (Bu ikon sayesinde duvar köşelerinden sürünerek, daha emniyetli bir şekilde geçebilirsiniz.) Daha sonra sağa doğru pastayı dilimleyin. (Tuttum bu lafı.) Diğerlerinin kapıyı ayna ile kontrol ettiklerini ve içeri girdiklerini göreceksiniz. Şimdi evin arkasında yerinizi almalısınız. Aynayı evin sol köşesinde kullanarak, şüphelinin orada olup olmadığını kontrol edin. Buradan sonra karşınızda üç seçenek var...
a) Eğer şüpheli orada değilse; ekranın solunda çıkan ok işaretine basın. Daha sonra ileride çıkan ok işaretine basarak ilerleyin. Kapının üzerinde ileri okuna basarak, kapıyı açmaya çalışın. Kapının kilitli olduğununu göreceksiniz. "Lash" ikonunu kullanarak mesaj gönderin. Göndereceğiniz mesaj şöyle olmalıdır; "Ram one-two corner". Böylece iki Swat görevlisi kapıyı sizin için açacaktır. Sarmaşıklı duvarda aynayı kullanarak,

Adı: JACK MICHEAL
Kodu: ÇANAKKALE GEÇİLMEZ
Genelde emniyetin pasaport şubesinde çalışır. Bütün vatandaşlarının ülke sınırları içinde kalması için elinden geleni ardına komaz. Onun elindeki belge doğru, sizin elinizdeki yanlıştır (onunki 5 yıllık, sizinki o gün alınmış olsa bile).



Adı: CLASSIFIED
Kodu: MR. COPPO COPPO
Bu güne kadar tanışmadıysanız, şimdi anlatıp moralinizi bozmak istemeyiz. Nasıl olsa birgün sizi de biryerlerde yakalar. (Öyle bir tekerleme de vardı değil mi?)

süpheli olup olmadığına bakın. Arka tarafın temiz olduğunu görünce, pastayı o tarafa dilimleyin. (Acaba bu kestaneyi kaydırmak gibi bi şey mi?) Lucy`i ağacın arkasında saklanmış olarak görünceye kadar aynı taktiği kullanın. Lucy`i gördüğünüz zaman, el işaretlerini kullanarak; şüphelinin orada olduğunu belirtin. Eğer silahı olup olmadığını sorarlarsa, Lash`i kullanarak silahsız olduğunu söyleyin. İleri okunu kullanarak Lucy`e yaklaşın. Bir tepki göstermezse bir daha yaklaşın ve bu defa Lucy teslim olacaktır. Böylece bu görevi bitirmiş oluyorsunuz...
b) Eğer Lucy`i aynada silahlı olarak görürseniz; el işaretlerini kullanarak şüphelinin yerini belirtin. Wixell Lucy`e yaklaşırken onu korumalısınız. Gözünüzü Lucy`den ayırmayın... Eğer Lucy ateş etmeye çalışırsa, onu vurmalısınız ve böylece görev bitecektir. Kadını vurduğunuz için hakkınızda soruşturma açılacaktır. Fakat soruşturma sonunda temiz çıkacaksınız.
c) Eğer Lucy`i aynada görüyorsanız, fakat silahı yoksa; El sinyallerini kullanarak süphelinin yerini gösterin. Wixell koruma istediğin de, gözlerinizi Lucy`den ayırmayın. Ateş etmeniz gerekmeyecek ve Wixell, Lucy`i tevkif edecektir. Bu bölümde böylece bitecektir.
2) Arka giriş takımı: Kapı açılır ve Pacmeyer o kart sesiyle içeri gir emrini verir.Siz de pastayı kapının sağ tarafına doğru dilimleyin ve oturma odasına girin. Pacmeyer, Carmichael`ı korumanızı emredecektir. İleri okunu kullanarak Carmichael`ın yanına gidin. Takım mutfağa girerken onları izlemek için; pastayı sağa dilimleyin ve dolapların yanından pastayı tekrar sağa dilimleyin. Pacmeyer sizden, Carmichael`ı korumanızı istediğinde, otomatik olarak yanına gideceksiniz. Mutfaktan çıkmak için pastayı sağdaki duvara doğru dilimlemelisiniz. Yatak odasına girince, Pacmeyer size kapıyı korumanızı emredecektir. Pacmeyer size tekrar Carmichael`ı korumanızı emredene kadar, gözlerinizi kapıdan ayırmayın. Carmichael, şüphelinin banyoda olduğunu belirtince, Pacmeyer sizden içeri girmenizi isteyecektir. (Bütün pis işleri biz yapıyoruz ! ! !) Pastayı sola doğru dilimleyin ve daha sonra sağa doğru dilimleyerek ilerleyin. Lucy perdenin arkasında saklanmaktadır ve sizi görünce dışarı çıkıp tesli olur. İşte mutlu bir SON.
II) İkinci görev de depo görevidir. Rooker size durum hakkında bilgi verecektir ve daha sonra, deponun sahibiyle konuşmanız için bırakacaktır. Kadın telefon etmek için gidene kadar, soru sormaya devam edin. Sol ok işareti ile Swat minibüsüne geri dönün. Rooker`ın üzerine klikleyerek, rapor verin. Daha sonra Pacmeyer ve yanındaki polis memuru ile konuşarak, görgü tanıklarının raporunu ve neler olduğunu öğrenin. Swat minibüsüne klikleyerek briefing ekranına geçin. Rooker bir şey söylemek isteyip istemediğinizi sorunca; üzerine klikleyerek, depo sahibinden öğrendiklerinizi anlatın. Evet. Bu görevde de iki ayrı takımda bulunabilirsiniz. Netekim bu sizin eğitimdeki performansınıza bağlı olarak değişir...
1) Arka giriş takımı: Diğerlerinin içeri girdiğini gördüğünüz zaman, pastayı kapının sol tarafına doğru dilimleyin. Pacmeyer ona katılmanız için sinyal verince, ileri oku kullanarak ona katılın. Takım diğer odaya geçtiğinde, ileri oka klikleyerek onlara katılın. Pacmeyer sol köşeye geçmenizi isteyecektir. Dediğini yapın ve şüpheli el sinyalini kullanarak, mobilyaları gösterin. Temiz olduğunu gördükten sonra aynı işaretle, ilerideki kutuları gösterin. Pacmeyer yürüdüğünde, pastayı geniş kapıya doğru dilimleyin. Pacmeyer koruma istediğini söyleyince, pastayı kapının soluna doğru dilimleyin. Carmichael,



2) Arka takip takımı: Sağ oku klikleyerek, takımın mobilyaları kontrol etmesini izleyin. Pacmeyer koruma istediğinde sol oku klikleyin. Daha sonra pastayı sağa doğru dilimleyin. (Oyunu save etmek için çok iyi bir zaman.) Pacmeyer size yürümenizi söylediğinde, ileri oka klikleyin. Tekrar yürümenizi söylediğinde, tekrar ileri oku kullanarak ilerleyin. Flash bang patladıktan sonra, Denton ve Carmichael`ın peşinden, merdivenlerden inin. Pacmeyer herkesin yürümesini emrettiğinde, ileri oka klikleyerek ilerleyin. Daha sonra Pacmeyer size yürümenizi söyleyecektir. Tekrar ileri oku kullanarak ilerleyin. Carmichael ışık gördüğünü söyleyecektir. İlerlemeniz istendiğinde ileri oku kullanın. Pacmeyer, size ve Wixell`e kapıya gitmenizi emredecektir. İşaret geldiğinde ileri oku kullanarak ilerleyin. Flash bang patladıktan sonra, sol oka klikleyin. Sakın karşınıza çıkan adamı vurmayın. (Çünkü polisler rehineleri vurmaz. Yaaa....) Daha sonra şüpheli ekrana geldiğinde, Pacmeyer onu teslim olmaya ikna edene kadar, M16`nızı üzerinde tutun fakat ateş etmeyin. Böylece bu bölüm bitecektir.

III) Eastman Enterprises görevi: Rooker size neler olduğunu söyleyecek ve çevredekiler ile konuşmanızı isteyecektir. Önce gidene kadar, Coco ile konuşun ve kadın gittikten sonra, Andy ile gidene kadar konuşun. Bu konuşmalar sayesinde fabrika hakkında bilgiler toplayacaksınız. Bu görevde lider siz olduğunuz için, emirleri ve briefing`i siz vermek zorundasınız. Yazı tahtasını kullanarak takıma görev hakkında bilgi verin. Rooker size hangi taktiği kullanacağınızı sorduğunda ise şu cevabı vermelisiniz; "a stealth entry at side one, with highground cover at corner one-four." Atık göreve başlayabilirsiniz.

Takımınızın hazır olduğunu ve sizin emirlerinizi beklediğini göreceksiniz. Lash`i kullanarak, "Door Open" mesajını gönderin. Carmichael kapıyı açmaya çalışacak ve kilitli olduğunu söyleyecektir. "Breach Door" mesajını gönderin. Carmichael aletlerini hazırladığında, "Initiate" mesajını gönderin. Kapı açıldıktan sonra, Carmichael`a kapıyı ayna ile kontrol etmesini söyleyin. Herhangi bir tehlike olmadığını görünce, "Entry Team A Right" ve "Entry Team B Left" mesajlarını gönderin. Daha sonra her iki gruba da "Move" emrini verin. Hep beraber binanın içine gireceksiniz. Odanın herhangi bir tehlikeye karşı kontrol edilmesi gerekir. Bunun için; "Entry Team A Clear Right" ve "Entry Team B Clear Left" komutlarını gönderin. Daha sonra Tello`yu izleyeceksiniz.(B takımının diğer üyesi.) "Entry Team B Clear Right" mesajını gönderin. Tello sağ tarafı kontrol ettikten sonra, emirlerinizi bekleyecektir. "Entry Team B Clear Left" mesajını gönderin. İçeri girmek için, pastayı masanın sol tarafına doğru dilimleyin. Burada rehineyi bulacaksınız. Lash`i kullanarak "Hostage Down" mesajını gönderin. Eastman ile konuşarak şüpheliler hakkında bilgi alın. EMT geldiğinde buradan çıkabilirsiniz.

Ofis bölümünden ayrılırken, takımınız sizden emir bekleyecektir. "Entry Team B Clear Left" emrini verin. Herkes pozisyonunu aldıktan sonra A takımına "Open Door" mesajını gönderin. Kapının temiz olduğundan emin olmak için ayna ile kontrol edin. Ofis bölümünden ayrılmak için şu mesajları gönderin; "Entry Team A Right" ve "Entry Team B Right" daha sonra her iki gruba da "Move" emri verin.

Dolaplı molaplı bir odaya gireceksiniz ve bu odayı kontrol etmek zorundasınız. Bunun için; "Entry Team A Clear Right" ve "Entry Team B Cover Left" Mesajlarını göndermelisiniz. A takımı merdivenlerden çıkarken, Tello onları koruyacaktır. A takımına ayna kullanmalarını söyleyin ve herşeyin temiz olduğunu görünce, A takımına "Move" emrini verin. Sol oku kullanarak, onların arkasından çıkın.

A takımının dönmesini bekleyin. "Entry Team A Clear" mesajını gönderin ve sonra aynayı kullanarak kutuların sonunu kontrol edin. Her iki takıma da "Hold" emrini verin. Daha sonra; "Entry Team A Clear Right" ve "Entry Team B Cover Left" emirlerini verin. Her iki takıma da "Move" emrini verin. Köşeye vardıklarında "Hold" komutunu verin. A takımına köşeyi ayna ile kontrol etmelerini söyleyin.

A takmı köşede şüpheliler olduğunu söyleyecektir. Daha sonra A takımına "Flashbang" komutunu gönderin. Patlamadan sonra pastayı köşeden sağa doğru dilimleyin. Teslim olan iki lavuğu görünce hemen rahatlamayın. Diğer bir şüpheli atlayıp, silahını size çevirecektir. O sizi vurmadan siz onu vurmalısınız. Eğer vurursanız, bölüm bitecektir. Vuramazsanız, neler olacağını söylememe gerek yok...

IV) Eastman Enterprises görevi (Keskin nişancı): Eğer keskin nişancı elemelerini kazanamadıysanız bu göreve deminki gibi katılabilirsiniz. Buradaki rüzgâr ayarlamalarını oyunun kitapçığındaki formüllere ve grafiklere göre yapmalısınız. (Zor iş) Her baştan başlamanızda rüzgâr değişecektir. Eğer camda şüpheliler görürseniz ateş etmeyin. Daha sonra elinde rehine olan silahlı bir adam gördüğünüzde, Rooker size ateş için yeşil ışık verecektir. Şüpheliyi vurduğunuzda bölüm biter ve hakkınızda soruşturma açılır. Fakat daha sonra temiz olduğunuz anlaşılacaktır.

Evet beyler ve bayanlar... Sanırım oyun hakkındaki bu kadar açıklama size yetmiştir.(umarım) Eğer Swat takımının nasıl çalıştığını merak ediyorsanız, bu oyunu alıp oynayın... Eğer durmadan adam vuracağınızı sanıyorsanız, sakın denemeyin. Bu yazıma da burada noktayı koyuyorum.

☒Gökhan 'The Madman' Tarcan

Firma: SIERRA (ADVENTURE)
Sistem: 6 CD - 20 MB HardDisk 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar: %69

Klasik

HAND of FATE

Legend of Kyrandia2

"Herkes Malcom'un ölümünü kutlarken birden Kyrandia yok olmaya başladı. Taşlar,ağaçlar,köprüler,herşey! Marko'nun yeni yardımcısı Hand bunun çözümünün dünyanın merkezindeki Anchor Stone olduğu söyledi ve bunu alması için Kyrandia'nın en genç büyücüsünü seçti. Bu Zantia'ydı. Zantia bunun kolay olacağını sanıyordu. Haklıydı ne de olsa o bir büyücüydü ve aletlerini kullanarak dünyanın merkezine bir kapı açabilirdi ve böylece Kyrandia kurtulurdu. Ama öyle olmadı. Zantia'nın evi soyulmuş ve her şeyi kırılıp dökülmüştü. Artık dünyanın merkezine gitmek için biraz daha uğraşması gerekiyordu....." (Tamam kabul ediyorum!Biraz kasvetli bir giriş oldu) Evet,yine Westwood'un klasını konuşturduğu bir oyun daha. En azından adventure türü oyunları seviyorsanız bu oyunu mutlaka alın. Konusunu yukarıda okuduğunuz Hand of Fate,ocak sayımızda yayınlanan Legend of Kyrandia'nın devamıdır.

-Oyunun ikon sistemi çok basit. Almak,vermek,kullanmak vs. için sadece clicklemek yeterli oluyor. Aynı şey konuşmak içinde geçerli. Yani ikon yok.(Phantasmagoria gibin.)

-Bilmeceler büyüler üzerine kurulmuş. (Elvira gibin.)

-Büyüler bu sayfalarda bir yerlerde olmalı. (Mac'in insafına kaldınız.)

-Bir büyüyü yapmak için malzemeleri kazana atmalısınız. Büyü tamamlanınca bir müzikle kazan sabit bir renk alır. (Ne gibin?)

-Bir eşyayı clickleyince inventory'nize koyun.

-Size bir önerim olacak:Eğer oyunu bu çözüme bakarak bitirirseniz 2 saatte biter. Ama kendiniz çözmeye çalışır ve sadece yapacak hiç bir şey bulamadığınız zaman çözüme bakarsanız hem daha çok eğlenirsiniz, hem de oyun uzun sürer....

-Oyun yedi ayrı yerde geçiyor. Ve çözüm:(click=+)

PART I

Oyuna derli toplu evinizde başlıyorsunuz. Blue Berry ve Empty Flask +. Dışarı çıkın. Blue Berry+. Bataklığa + arkadaşınızla şakalaşın! Yukarı gidin,camiden sola dönün küçük(!) bitkinin yanındaki kovuğu +. (büyü kitabınızı aldınız) Yukarı gidin ve ağacın dalını kopartın. (Gnarly Bark) Yukarı,sola. Soldaki kuş yuvasını +. (Kurbağa tüyü aldınız!) Sağdaki eve girin. Tabureyi +. Flask'ı +. Plant food +. Sağdaki yeşil sıvıya flask'ı +. Dışarı çıkın ve yeşil sıvıyı sağdaki bitkilere +. 3 tane fierbelly alın. 2 sol yapın. Burada bir save yapın. Bataklıkta yürümeyi deneyip demoyu görün. Save'inizi load edin. Şimdi ağaca +. Anahtara +. Go sol. Kurbağa tüyünü timsah kılığına girmiş güvercine +. Timsahın göz yaşlarını flaskla +. Arkadaki ağacın deliğini +. Yukarı gidin orda size yardımcı olurlar. 334 kelime olmuş. Sol üstteki sülphür rock +. Ferry'nin oraya dönün. 2 sağ. Marko'yla muhabbet yapıyoruz. Yerdeki yeşilliği +. (Soğan) Buharlı yere geri dön. Flask'ı dumanlı yere +. (Hot water) Swamp snake potion yap. Mağaraya git. (Balıkçının oradan 2 sağ.) Kazana flask'ı +. Büyünün dolduğu flask'ı kendine veya fareye +. (Farenin yanında) Sola ve aşağı. Save yapın. Bakın burası önemli. Şimdi buradaki böcüklere blue berry verince belli bir sırayla yanıyorlar. Renklerini bir yere yazın. Bunu 2 kere kullanıcağız. Her oyunda değişiyor. Farenin oradan sağa

girin. Kuru kafanın dişlerini renk sırasına göre +. (deneme ve yanılma olayı) Sandığa anahtarı +. Sandığa 2 kere +. Balıkçıların oraya gelin. Balıkçılara peyniri +. Küçük ve sevimli(!!!!) bitkinin oraya gel. Plant food"u bitkinin boş olan ağzına +. Sağa gidin ve kayıktaki çapayı alın. Magnet'i çapaya +. (Altın yaptık. Bunu sık sık yapıcağız.) Ferry'nin yerine gelin. Pembe ejderhayla (ya da herneyse?) konuşun. Sizden 4 tane mektup istiyor. Bunların yeri galiba her oyunda değişmiyor. Benim 2 oynayışımda da aynı çıktı. Buralarda bulamazsanız her ekranı gezin. Böcüklerin olduğu ağaç,bataklık (iskeletin elinde),sıcak su kaynağ ve Zantia'nın evinin çatısı. Mektupları ejderhaya verin.

Part II

Yerden mektubu alın. Samanı +. Sağdaki başakları +. (Grain stalks aldınız) Aşağı. Tası alın. Adamla konuşun. Mektubu verin. Kırmızı şişeyi alın. (Vinegar) Sola. Değirmene takılmış sopayı +. Vanayı +. 2 sağ. Filin hortumunu +. Yeşeren lettuce ve radish alın. Korkuluğa +. Sola ve solda yerdeki kapıya +. Yukarı flask'ı ghost'a +. Korkuluğa gidin ve flask'ı korkuluğa +. Sola ve yine yerdeki kapıya. At nallarını alın. Makası alın. Başladığımız yere gidin. Makası koyuna +. Tası koyuna +.(Tas olmazsa flask'ı deneyin) Kilere dönün. Soldaki makinenin hunisine süt doldurduğunuz şeyi +. Doğal efektler eşliğinde peynirimizi yaptık. Peyniri alın. Değirmene gidin. Radish'i elin altına +. Bowl'u elin altına +. Bowl'un üstüne vinegar +. (Mustard oldu) Kazana atın. Grain stalks'ı elin altına +. Aynı şekilde bowl + el. Bunu da kazana atın. Şimdi sandwich spell yapmak için 2 malzememiz var. Diğerlerini de atın. Hazır bu ekrandayken n şeklindeki at nalını kıvılcım çıkan yere +. (magnet oldu) Büyüyü flask'a doldurun. Kendinize +. (Flask'ı) Kalenin girişine gidin. Sandwich'i adamlara +. Sağa girin. Deniz atının ağzından sopayı alın. Yukarı çıkın. İşte size bahsettiğim kod ekranı soldaki tuşlara yine aynı sırayla basacaksınız. (Hani böcüklerden aldıklarınız) İçeri girin. Korkulukla konuşun. Soldaki varilden taffy al. Bu arada kazanın sifonunu çekin başka bir büyü yapıcağız. Taffy'ı bowl'a +. Kapıdan çıkmaya çalışın. Ama adını bilmediğim biri konuşma yapmaya başladığı için bu çok anlamlı konuşmayı ayıp olmasın diye dinliyoruz. Yine ayıp olmasın diye bizde yine çok anlamlı bir konuşma yapıyoruz. (Soldaki büste +) Kapıdan çıkabilirsiniz. Tekrar girin. (Bir bildiğimiz var herhalde...) Adamlara +. (Yere altın diş çıkıncaya kadar) Magnet'ı yerdeki dişe +. Dişi alın. Dışarı çıkın ve dişi yine altın yapın. (Al. Magnet+Diş) Altın dişi değirmenin oradaki elin altına +. Altın paranız oldu. Bunu daha 2 kere yapacaksınız. Sonuçta 3 tane altın paranız olacak. Şimdi deniz atından sağa gidin. Yerdeki her şeyi alın. Kitap sayfasını büyü kitabın +. Magnet'i denizdeki parlaklığa +. (Anahtar aldınız). Magnet'i geri alın. Bu arada bu ekranda biraz bozukluk var. Bazen sağdaki yollara gidemiyorsunuz. Bu durumda başka yerlere yürüyüp tekrar deneyin... Sağ üste gidin. Sol alttan çamur alın ve tavşanın ayağına +.

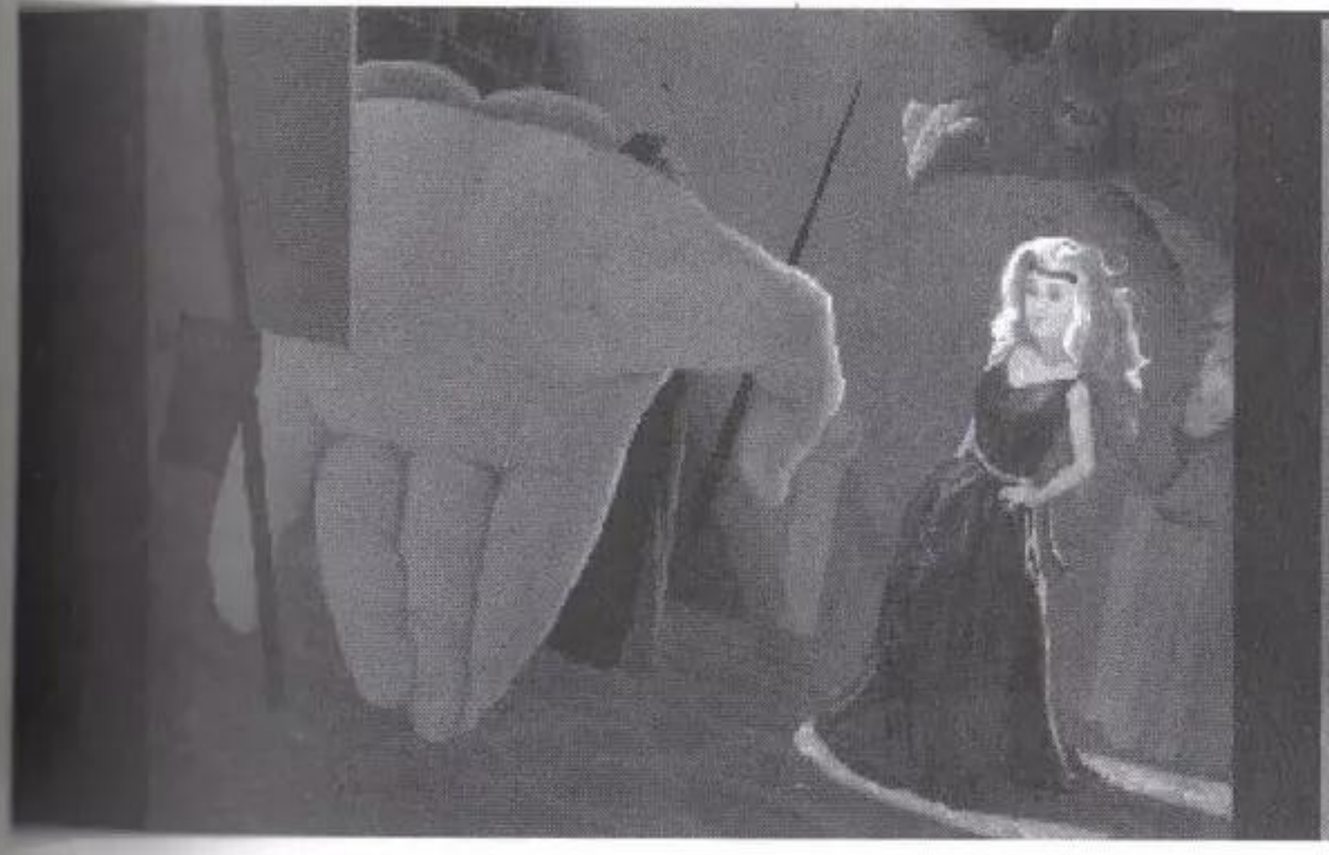
Evet şimdi demin tasını aldığımız şeyin yanına gidin. Sweet-sour souce dolu bowl'u kazana dökün. Bowl'u yaratığa geri verin ve tekrar alın. Göz yaşlarına flask'ı +. Skeptic spell için her şey hazır. Yapın bari... Yalnız bu büyüyü yapabilmek için altarda olmanız gerekiyor. Tavşan heykeline gelin. Sağa gidin. Sopayı ipe +. Büyüyü flask'a doldurun. (2 kere) Sonra flask'ı altar'a +. (2 kere) İpe sopayı + şeklinde geri dönün. Balık şeklindeki binanın önündeki adama büyülü flask'ı +. Adam çekilince içeri girin. Marko olayı... Anahtarınızla kapıyı açmaya çalışın. Hapse girdiniz. Bu kadar ilerlediniz bir save yapın. Magnet'i anahtara +. Yazık oldu! Neyse arkanızdaki misinaya +. Oltayı pencereye +. Anahtarı kapıya ve sonra Marko'ya +. Deniz atına gelin kulübeye girin adama büyülü flask'ı +. 3 altın verin. Biletiniz oldu. Bir flask'ı büyüyle doldurun. (kazan boşalmış olmalı) Aynı şekilde altara gidin ve flask'ı büyüleyin. Şerifin binasından sağ alttaki yoldan gidin. Kaptana flask'ı +. Bileti verin. (Vouncher) Save yapın. Bakın burada bir şey yapmazsanız mustard island'a gelirsiniz. burada yerlilerin elinden kurtulmak için sandwich spell yapabilirsiniz. Öylesine bir yer... Neyse asıl yere gitmek için dümenin yanındaki halatın içine magnet'i atın. Ve bu uyuz bölümde bitti....

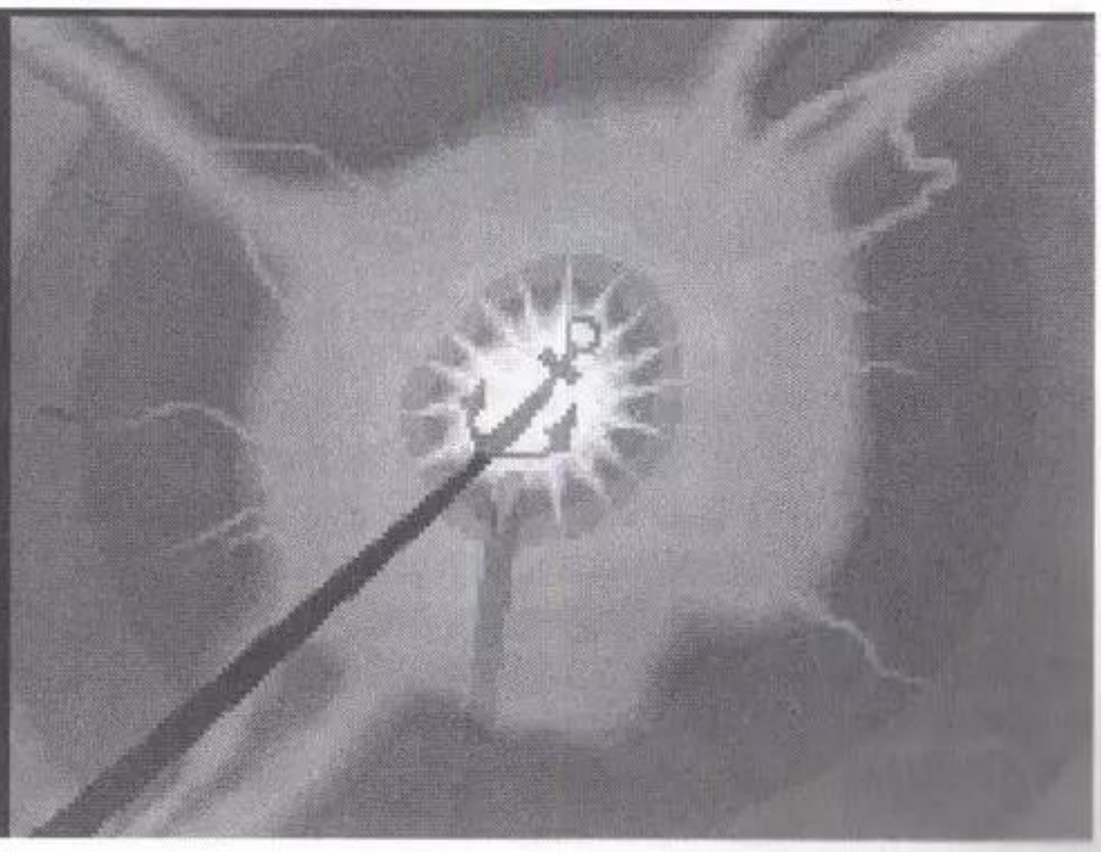
Part III

Hımm bu bölüm biraz değişik. Burda yine bir save alın. Burası bir ada. Amacımız volkandan dünyanın merkezine inmek bunun için adanın çevresindeki üç acenteden biriyle anlaşma yapmanız gerekiyor. Gördüğünüz her şeyi alın. Ve birini seçin size bir ücret söyliycektir. İstediğini vermek için adayı dolaşın. Aslında sonuçta hepsi aynı şeyi söyler ama espirili olaylar olur. Yanlız,sadece bir acenteyle anlaşma yapabilirsiniz. Hepsiyle yapmak için ayrı ayrı load yapın. Neyse anlaşmanız bitince bir sıcak hava akıntısına 2 kere +. Sonunda dünyanın merkezine gidiyorsunuz. Aman lavlara dikkat! Hadi çözün artık.....

Part IV

Neyse bu bölüm kısa. Burası guççuk bir yer. Elbisemizde pek şıkmış yani! Önce bütün ekranları dolaşın ve bütün taşları,sopa,palmiyeden fuzz alın.Lump of lead'ı magnet'le +.En sağda üzerinde pembe noktalar olan dinazora (ciddiyim) sopayı +. (2 kere) Buhara +. Adını unuttuğum bir şey aldınız. (Eye of neth mi ne?) Teddy bear büyüsü yap flask'a doldur. Kendine flask'ı +. Ayıyı inv'e koyun dev dino'ya +. Hoş bir geziydi... En sola gidin. Burda otlanan bir dino var. (Artık ne





BÜYÜLER
Swampsnake potion
-Windy woof (garny bark[ağaçdalı])
-Smell of eggs (Sulphur rock)
-Onion (soğan)
-Lizard tears (reptile tears [timsah vs. gözyaşı])
-Toadstool (tabure)
*Bütün malzemeleri kazana attıktan sonra üstüne sıcak su ekleyin.
Sandwich spell
-Mustard (Hardal=ezilmiş radish üzerine vinegar(sirke) dökün)
-Ground wheat (Ground grain)
-Lettuce
-Cheese (peynir)
Shoes transporting
-Hot air
-Feather of snipe (her hangi bir tüy kullanın)
-Red leather (Leather folio)
Skeptic spell
-Lucky horseshoe (U şeklinde at nalı)
-Rabbit footprint (Tavşan ayak izi)
-Sweet-sour souce (Taffy'i bowl'a koyun,üzerine vinegar)
-Lizard tears (Bk. swampsnake)
*Flask'a doldurun ve altar'a koyun.
Snowman-Costume spell
-Snow (İcicle,kar topu...)
-Musk (Musk,cologne)
-Feathers (Feathers,quill [kuş tüyünden bir şey)
-Sugar (Candy,Lolly poop)
Snowman-Regular
-Snow
-Charcoal
-Moss (çimen)
Teddy bear
-Fuzz (Palmiyeden)
-Heart of gold (Lump of lead'ı Al.magnet'le altın yap)
-Two black pebbles (Teddy bear eyes)
İndigo spell
-Blue berry
-Ametiyst (Pembe bir taş (yoksa mor muydu???)

yiyorsaa??) Bir save alınız... O KAPIYA döndüğü zaman kırmızı bezi dino'ya +. Ama kapıya baktığı zaman,aksi takdirde rest in peace... Kapı açıldı veee anchor stone yeeeee!!!!! Oyun bittii!!!! Artık öbür yazılarıma geçebilirim!! Oleeeeyyy!!! Hey,ama!? hayıır!!!!!! O kadar geldik bari bir tane alın torunlarınıza gösterirsiniz... (Tabelayı okuyun.) Şimdi amacımız Küçük delikleri taşlarla tıkayarak bir şeyler yapmak. Burda bir tane var. Her ekrana bakın ve büyük taşları deliklere koyun... Sonra kapının oraya gelin ve fokurdayan yere +. Fışkırmadıysa atladığınız delik var demektir arayın.....

Part V

Az bişey kaldı diycem kötü espiri olucak. Neyse düştüğünüz yere +. Kozalağı alın. Bu arada cesur ağaçlarla konuşmayı unutmayın. Sola gidin. Burdan twigs (Kuş yuvası),2 tane moss(çimen) ve moss'un altından çıkacak olan rolling stone alın. Birde soldan kartopu alın. Sağa gidin. Burda bir kaya parçası var. Twigs'i ona clickleyin. (Koyu mavi ve solda) Sonra rolling stone'u kayaya +. Charcoal oldu. Şimdi snowman regular büyüsünu yapın. Flask'a doldurun ve sağa gidip muhafıza flask'ı +. Burdaki şömine gibi duran oyuktan walnut alın. Sola. Magnet'i heykel'e +. Sandıktan jack ve magic drum alın. Jack'i ayağa +. (Görebilirsiniz herhalde...) Soldaki ağaç'tan acorn alın. Ağaçlara dönün ve trompeti kütüğün üstüne koyun. Müzik ruhun gıdasıdır..... Sincap'la konuşun. Walnut,kozalak ve acorn verin. Rolling stone'u değirmen şeysine şeedin. (Anlayın işte) Tram'a binin. (Ya da her ne ise...) Hand olayı....

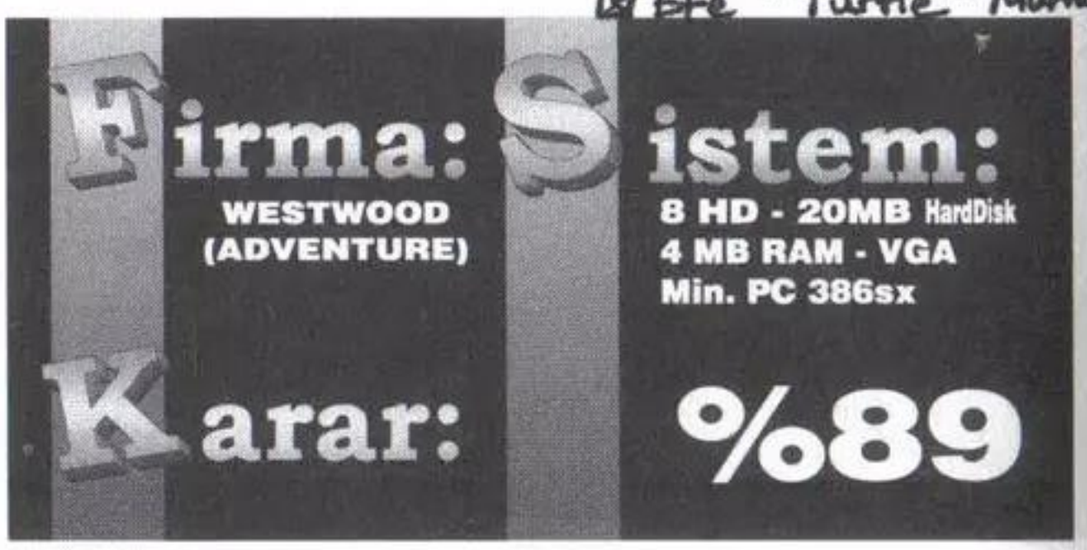
Part VI

Hadin 2 bölüm kaldı.... Soldan fırçayı alın. (.... duster) Dükkana girin soldaki öküz başına +. Yerdeki toplardan birini alın. Magnet'ı topa +. Altın topumuz oldu. Dışarıdaki kadına verin. Bebekten şekerini alın. Bir yerden de kar bulun. (Nerden diyenler bu oyunu bıraksın...) Snowman costume spell yapın ve kendi üzerinizde kullanın. Dükkana girin.... Hadin ben Singapur'a gidiyorum oyunun devamını Timur'la Mert yazsın! Hadi neyse acıdım. Bu ekrandan cologne,yastıktan tüy,yatağın yanından şeker alın ve direk kazana atın. Yeti'nin arkasından flask alın. Dışarı çıkın ve 3 tane icicle alın. (Uzun buz parçası) Bir tanesini kazana atın. Snowman costume spell oldu bile! Bir flask'a doldurun dursun bir kenarda, misafirlere ikram edersiniz. Neyse ben burdan sıkıldım. Kaçalım! (Buzlu duvarı icicle ile +) Bay Yeti bizi bırakmadı... Dışarı çıkın. Hey o da ne? Misafirler geliyor. Onlara buzlu bir şeyler ikram edelim! (Flask'ı adamlara +) Eh biz gidelim artık.... (Duvar + icicle) Oyunun sonuna yaklaşıyoruz. Şimdi kulübeye girin. İşte eğlenceli bir yer geldik. Burada sağdaki makineyi kullanarak büyülerin malzemelerini alıcağız ve büyüleri yapıp doğru renk sırasıyla bitkinin flask larına doldurucağız... Tabii o kadar da kolay değil. Şimdi her büyünün bir rengi var. Doğru rengi doğru yere koymak önemli. Ses kartınız varsa doğru yere koyunca bir müzik duyuluyor. Diyelim kırmızı büyüyü flask'a doldurdunuz ve bitkinin bir koluna doldurdunuz olmazsa flask'ınızı tekrar clickleyin ve geri alın eğer yeri doğruysa geri alamazsınız. Bunu deneyerek daha iyi anlarsınız. Yapmanız gereken büyüler : Swamp snake spell,shoes-flying,skeptic spell,snowman costume spell,sandwich spell,teddy bear ve indigo spell...Herşeyi doğru yaparsanız gök kuşağı oluşur.... Bu arada bazı büyülerin bazı maddeleri hazır değil. (Mustard gibi) Bunları kendiniz yapıcaksınız. Merak etmeyin bütün bu formüller Mac tarafından yazının muthelif yerlerine kutucuklar içinde yazılmıştır.... Neyse (yine yeni yeniden...) gökkuşağı çıkınca dışarı çıkın. Evin çatısından icicle alın. İcicle + çatı.... Yine hand olayı....

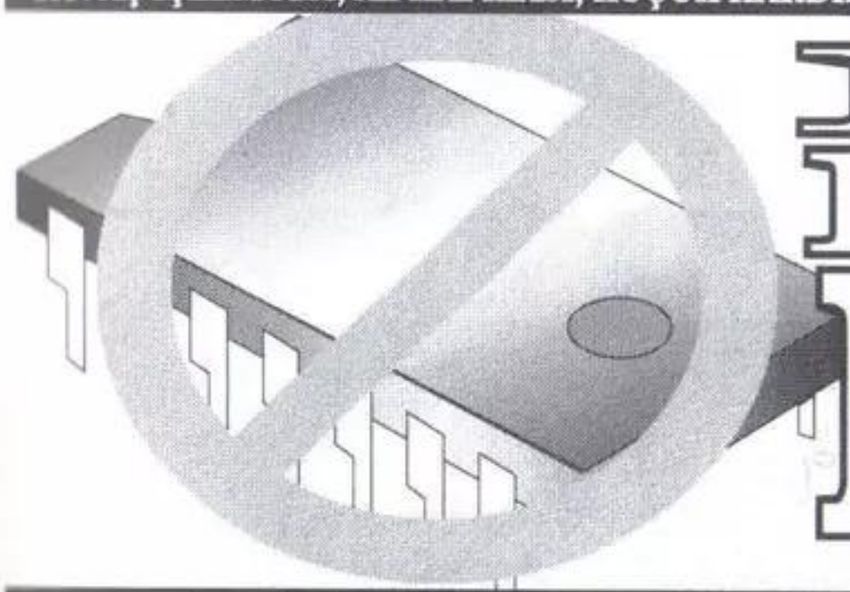
Part VII

Eyooo son bölüm! Haçı kitaba,camı kendinize bitti! Legeng 3 çıkmazsa şerefsizim hadi dağılın! Ne bakıyorsunuz? Neyse (ver 3.02) sağa doğru gidin. Işığı yansıtan aynaya magnet'i +. Kapıdan girin. İşte whells of fate! Birisi Türkiye'nin çarkını bulsunda bari de herşey düzelsin... Neyse (kaç oldu bende bilmiyorum artık) Yine sağa gidin. Ve işte bir bilmece. Hımmm zor bir yer nasıl anlatıcam? Burda üç tane kafa var. (Ay inanmıyorum!) Burda taşları oynatarak önce ortadakinde sonrada soldakinde taşları sıralıycaz. Önce oynatıcağınız taşı sonrada gidiceği yeri clickleyin. Sıra ise söyle Sarı-A.Mavi-Mavi-Gri-Krem rengi.... Biraz uğraşırsanız çözersiniz... Sonuçta bir gear ve bir stick elde ediyorsunuz... Sola ve yukarı gidin. İşte Kyrandia'nın kaderi! Gear'ı uygun yere +. Save edin. Stick'i gear'ın üstüne..... Bitti! mi? derken hand son birkez karşımıza çıkıyor. Save ettiğinize göre burayı tekrar tekrar oynayıp bütün animasyonları görün. Ama o kadarda istiyorsanız doğru çözüm : Önce stick'e sonra aşağı ve son olarak hand'e clickleyin...Bu da bitti.Şimdi son sözler,oğlum sen tarlayı,kızım sen arsayı al!?Yok bu değil di hah;Dune 2 warcraft'tan iyidir. Ve bu westwood klasiğini alın. Hadin see

EFe "Turtle" Muroğlu



YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...



NOT ENOUGH MEMORY

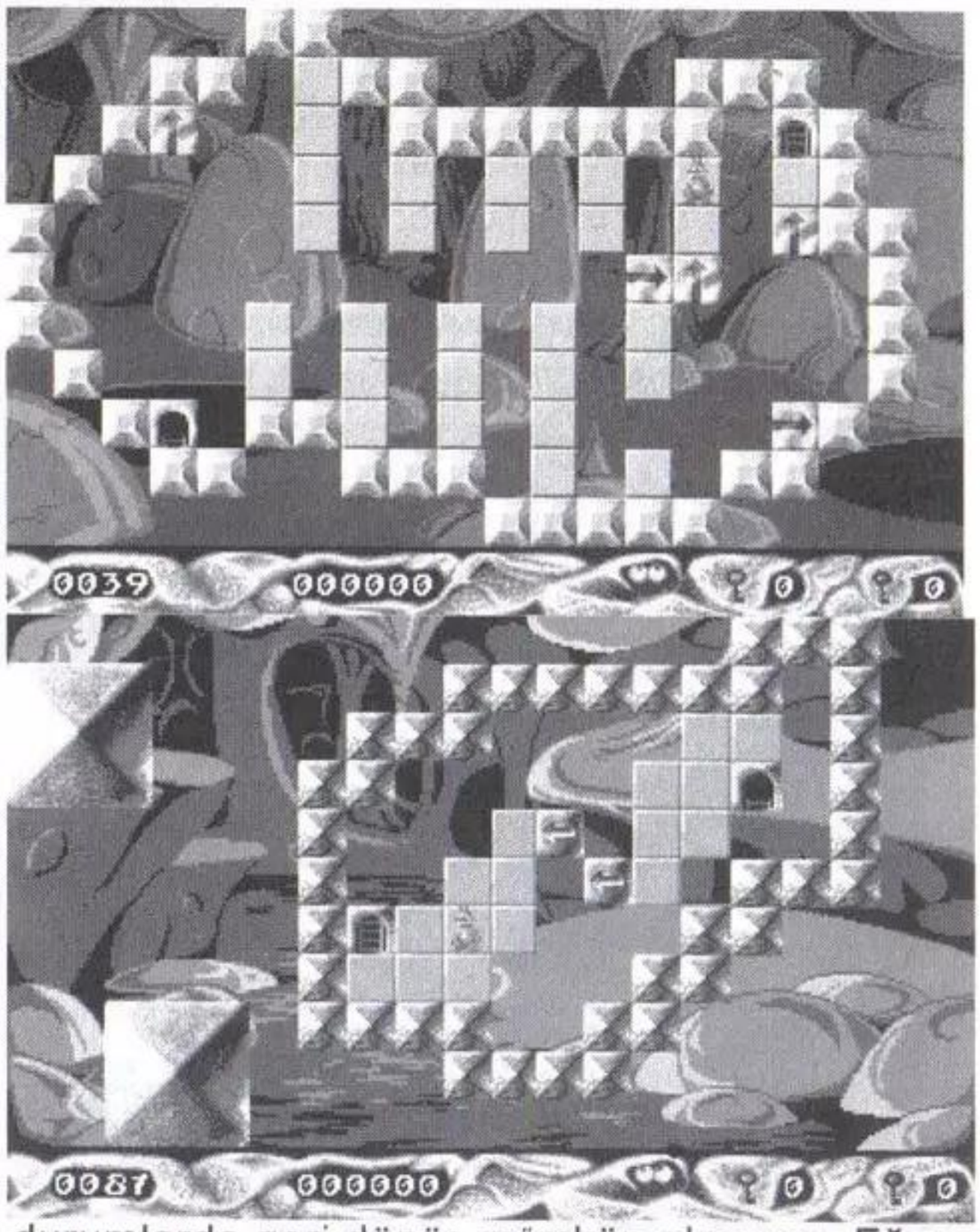
Merhaba az hafızası olan sessiz çoğunluğum. Not Enough Memory köşesi sizler sayesinde ayakta duruyor, (Tabi çok hafızası olup da bu köşeyi okuyanları unutmuyorum) hepinize açık çek yolluyorum. Şimdi söyleyin bakalım geçen ayki oyunları beğenmeyen var mı? Eğer beğenmeyen varsa bir de bu oyunları denesin. Sizin de beğeneceğiniz bir oyun mutlaka vardır. Gelelim bizim için gelen yeni oyunlara, baktım gele gele bir "Tetris" oyunundan başka hiç bir şey gelmemiş. Biz de arşivdeki güzel oyunlardan oynarız ne yapalım.

SERKAN UYBAŞ

STONE AGE

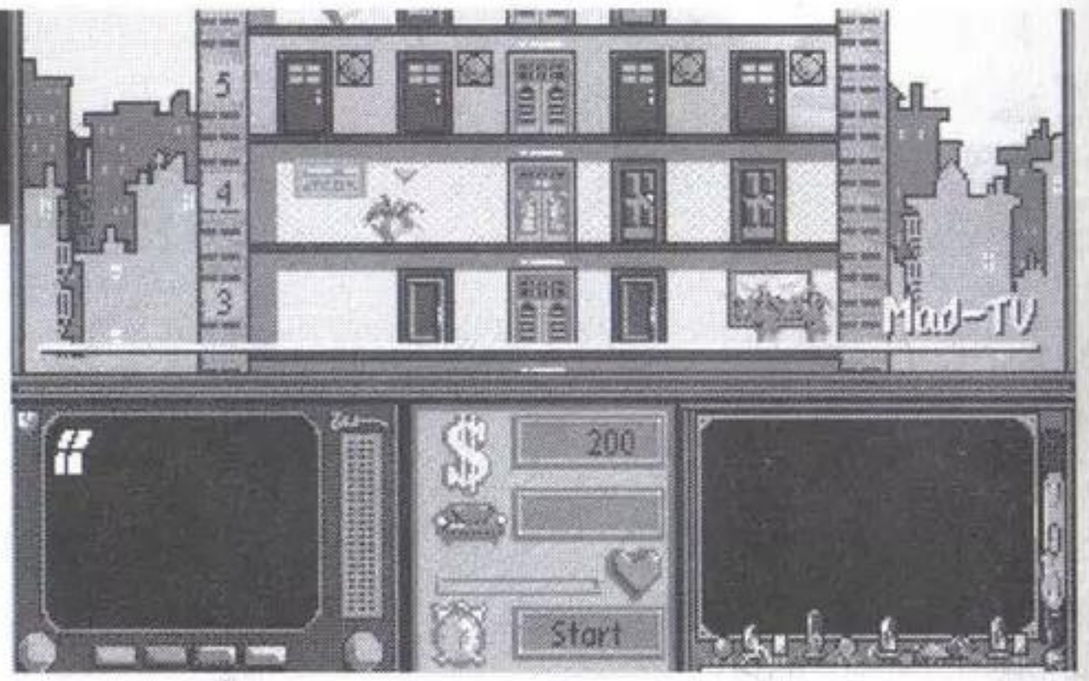
Her ay olduğu gibi bu ay da günlerce uğraşacağınız bir zeka oyununu size tanıtıyorum. Böyle giderse arşivde tetris'den başka zeka oyunu kalmayacak. Neyse şimdi gelelim oyunun konusuna. Küçük bir ejderha taşların üstüne binip çıkışa doğru hareket ediyor. Çıkışa ulaşınca daha zor olan başka bir bölüm başlıyor. Zeka oyunlarından hoşlananlar, işte size değişik bir konu. Açık renk olan taşların üzerinden geçebilirsiniz.

Üzerinde ok bulunan taşlar ok yönünde hareket edebilirler. Bunun iki yolu vardır. Birincisi taşın üzerine çıkıp hareket etmek. İkincisi, space tuşuna basınca oluşan kutu ile hareket ettireceğiniz taşı seçip, istediğiniz yönde hareket ettirmektir. Bazı taşlar birden fazla yöne hareket edebilirler. Bunu taşın üzerindeki oklardan anlayabilirsiniz. Hareket etmeden önce iyi düşünün bazı

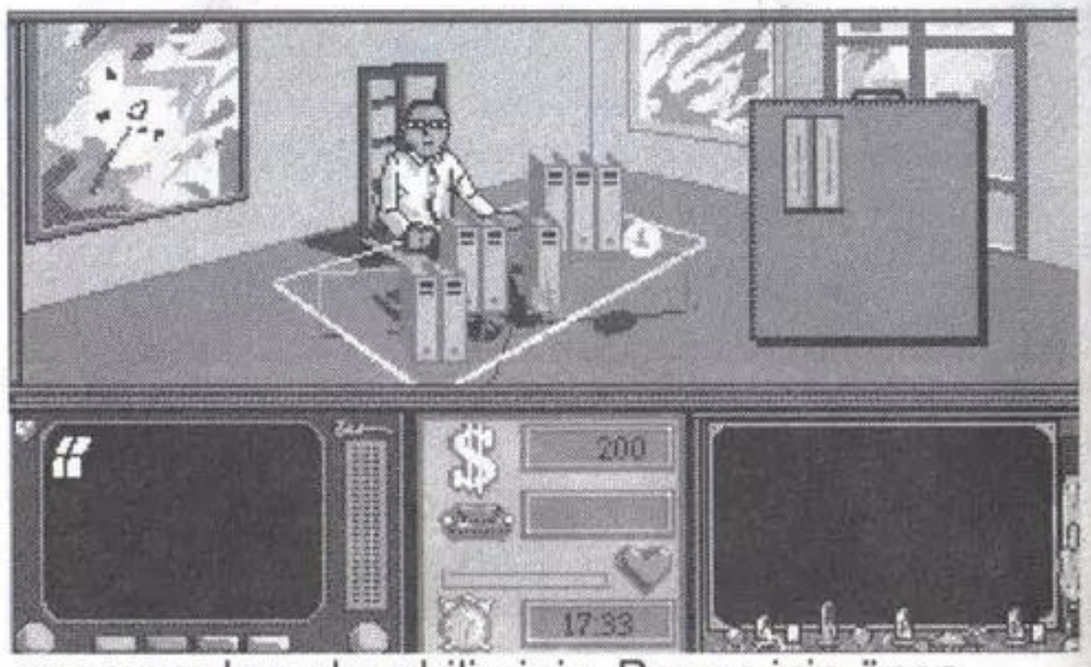


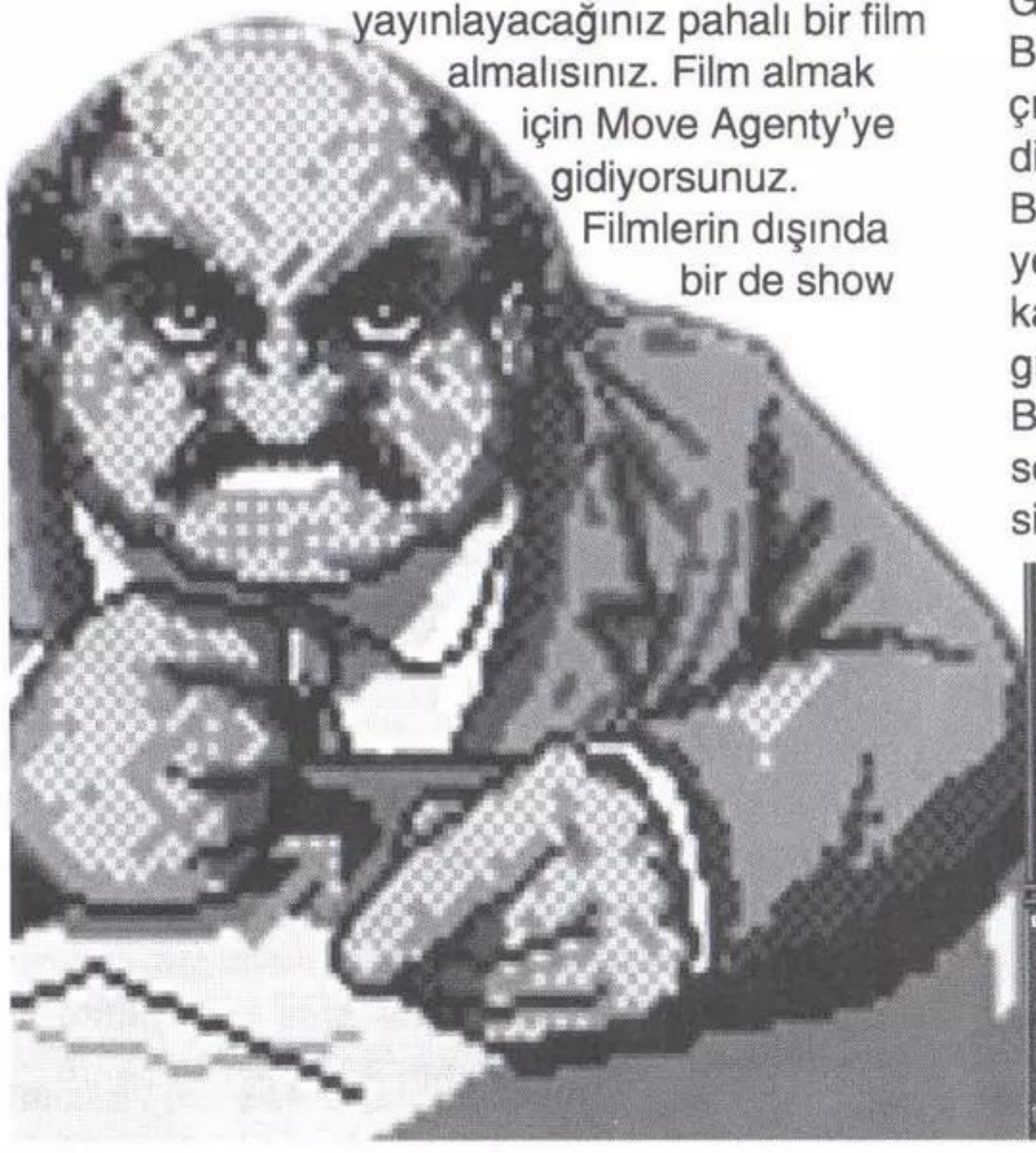
durumlarda geri dönüş mümkün olmuyor. Eğer yanlış bir hareket yaparsanız "Q" tuşuna basarak bölümü baştan oynayabilirsiniz. Her bölümü geçtiğinizde alacağınız şifreleri bir daha ki oynayışınızda girerek kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Küçük ejderhayı mutlu sona ulaştırmak sizin elinizde hadi bakalım bilgisayar başına.

MAD TV



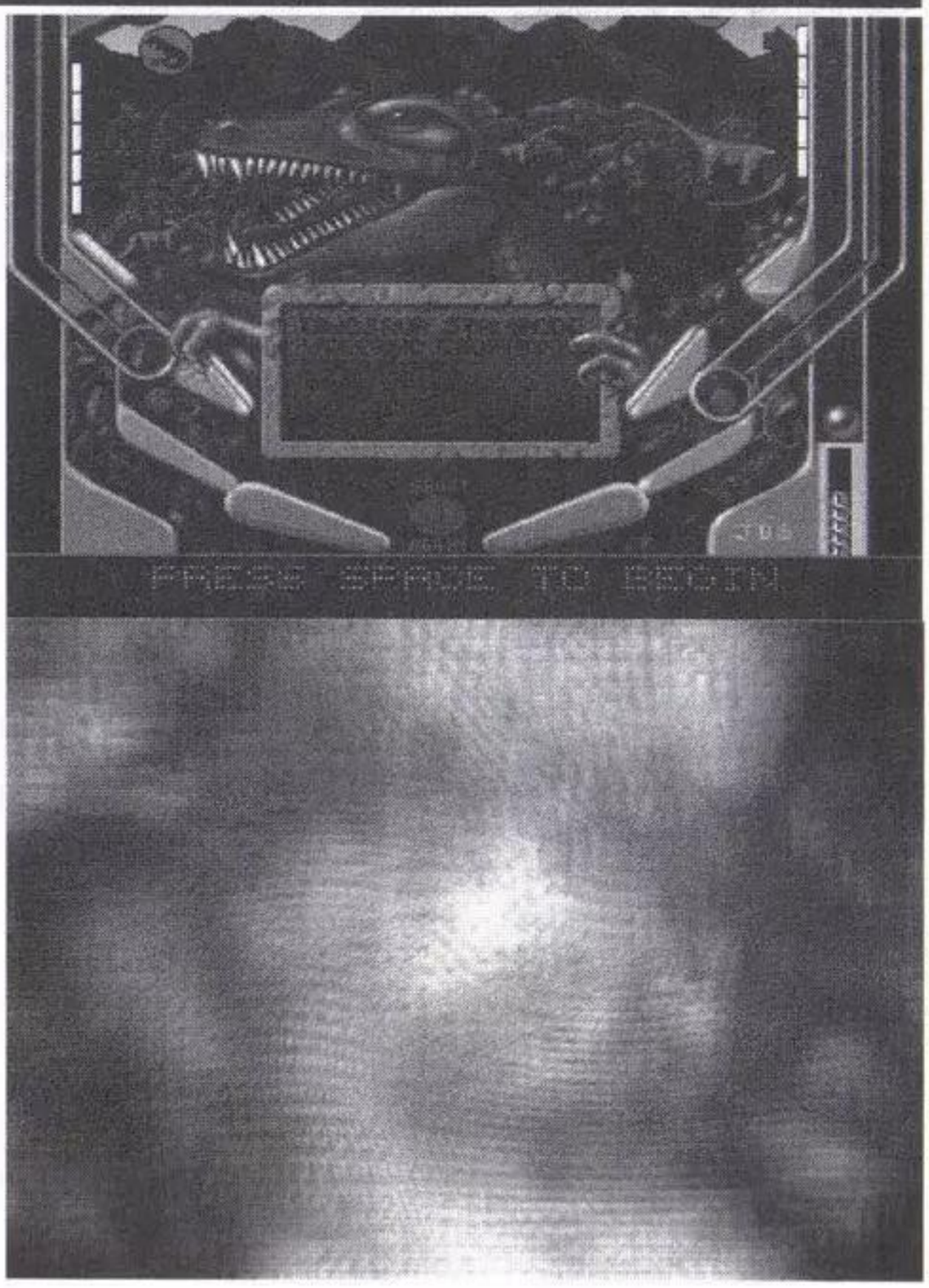
Taktım ben bu strateji işine. Strateji yazdığıma inanamayanlar bakalım bu sefer ne diyecekler (Naber MAC). Ülke yönetmekten sıkıldıysanız şimdi de tam anlamıyla bir televizyon şirketi yönetiyorsunuz. Böylece bir televizyon şirketi yönetmenin ne kadar zor olduğunu anlıyorsunuz. Aman seyirci kaçmasın haber al, yok Star Wars'mış yok Ghost Buster'mış filimlerle uğraş bu da yetmezmiş gibi bir de flimlerin arasına reklam almak için koşuştur. Oyunda zaman sürekli geçiyor bu yüzden hızlı olmalısınız. Bina içinde bir yerden bir yere gitmek için asansöre binip gitmek istediğiniz yeri seçin. Bir odadan çıkmak için ise mouse'un sağ tuşuna (ya da ESC tuşu) basın. Her gün, ilk iş patrona uğrayıp kısa bir konuşma yapıyorsunuz. Bundan sonra hemen gidip, gelen taze haberleri almalısınız aksi halde önemli ölçüde seyirci kaybına uğrarsınız. Haber almak için Info Board'u seçin. Buradan çıkan haberleri sağdaki kutulara koyun. Şimdi reklam almak için Advertising Agenty'ye gidin. Alacağınız reklamları yayınlamadan önce şartlarını kontrol etmelisiniz. İzleyici oranı, yayınlanacağı programlar ve kaç gün içersinde yayınlanacağı gibi şartları olacaktır. Eğer yüksek izleyici oranı isteyen bir reklam alırsanız reklamı yayınlayacağınız pahalı bir film almalısınız. Film almak için Move Agenty'ye gidiyorsunuz. Filmlerin dışında bir de show programı hazırlayabilirsiniz. Bunun için önce Screenplay agenty'den bir senaryo satın alın. Sonra bunu Studio of Mad-TV'ye götürüp masanın üstüne koyun. Studio'daki adamdan bir liste alın. Bu listedekileri almak için Supermarket'e gidin. Listedekileri aldıktan sonra Studio'ya geri dönüp show'un yapımını başlatın. Program tamamlandığında elinize geçecektir. Günlük programı Office'de hazırlıyorsunuz. Bilgisayar ekranını seçin. Karşınıza boş kutular çıkacaktır. Bu kutuların içine seçtiğiniz filmleri dizileri ya da show programlarını yerleştirin. Bunların sağındaki kutulara da reklamları yerleştiriyorsunuz. Televizyondan yeterince para kazandığınızda, Supermarket'e gidip Betty'e güzel bir hediye alın. Zaten oyunun amacıda Betty'i kendinize aşık etmek. Artık bundan sonrası sizin becerinize kalmış. Hadi göreyim sizi.





PINBALL FANTASIES

Arcade salonlarında ki tilt makinalarını bilgisayara getirmek isteyenler için ideal oyun. Oyunda dört değişik masa var. Bizim en çok sevdiğimiz masa birinci masa. Ben de size bu masayı anlatacağım. Bu masada amaç PARTY yazısını yakmak. PARTY'nin her harfi değişik şekilde yanıyor. Üç sefer ördekleri yakıp topu pop cron'a sokunca bir harf, arkadan dolaştırıp köprüye soktuğunuzda bir harf, PUKE'yi yakınca bir harf yanıyor. PARTY'i yaktığınızda HAPYHOUR çalışıyor ve bu esnada her değdiğiniz yerden 1milyon puan alıyorsunuz. Bir de topu sol üste atıp dolaştırarak CRAZY'i yakabilirsiniz böylece topu her dolaştırdığınızda 5milyon puan alırsınız. Bence vakit geçirmek için ideal bir oyun. Ancak fazla oynayınca sıkıntı yapıyor. Tabi bu kural Çalık için geçerli değil. Hadi iyi eğlenceler.



PROBİM MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

HİÇBİR YERDE ŞUBEMİZ YOKTUR.

SEÇKİN PC ve CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

➳ 6.Üyemize sürpriz hediyeler ➳ Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye ➳ 10 adet disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden ➳ Üyelere indirimli tüketim malzemeleri, CD Paket Programlarında % 5 indirim...

PC- GAME CLUB'a üye olmadan farkı anlayamazsınız.

PC* SUPER10 * POCAHONTAS (9HD) - SENSIBLE W. of S. (3HD) - DIMECITY (25HD) - CRUSADER (21HD) - INDYCAR 2 (13HD) - COMMAND & CONQUER (12 HD) - CEASAR II (13HD) - DESTRUCTION DERBY (6 HD) - WARCRAFT II (24HD) - ZONE RIDERS (10HD)

CD* SUPER10 * REBEL ASSAULT II (2CD) - COMMAND & CONQUER (2CD) THE DIG - FIFA SOCCER 96 - THE NEED FOR SPEED - WAR CRAFT II - TORINS PASSAGE - PRISONER OF ICE - INDYCAR 2 - ALIEN ODYSSEY

Yandaki ÜYE Formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize gönderdiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınız postalanacaktır.
* Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Destekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hes. No.: 659880
Tel.: (0.216) 414 22 33 Fax: (0.216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı : ..... Tel No. : .....
Doğum Yeri, Tarihi : ..... Fax No. : .....
Adres ve Posta Kodu: ..... Hoşlandığınız oyun türleri:
.....
.....
PC'nizinözellikleri : ..... İmza: .....
.....
Aidatı Ödeme Şeklinizi işaretleyiniz 1 AYLIK: 150.000.- TL. ❑
3 AYLIK: 350.000.- TL. ❑ 6 AYLIK: 600.000.- TL. ❑ YILLIK: 900.000.- ❑

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Usturayı ısıtmam lazım. Hayatımın bu önemli noktasında uyduruk bir enfeksiyondan pisi pisine ölmek çok trajikomik olurdu ama şimdi eğlenmenin zamanı değil. İşimize bakalım. Sanırım yeterince ısındı, keşke biyoloji dersinde uyumasaydım. Tamam sakinim, sakinim, sakinim. Önce ufak bir deneme... Nereye yapsam, herhalde koluma yapmak en iyisi. Ihhh. Hiçte sandığım kadar acımadı, hatta acının inceliğinden garip bir zevk bile aldım. Sıcak bir günde derinin üstünde sivri uçlu bir buz parçasının teması gibi birşey. Hazırım, umarın hazırım. Önce, önce gözler. Etrafımda olanları daha fazla görmek istemiyorum. Evet, evet gözler önce gitmeli. Arrrgghh, aman tanrım, aman tanrım, başardım. Onlardan kurtuldum. Acıdan beynim parçalanıyor, kanım ne kadar sıcak, bağırmamalıyım, bağırmamalıyım. Aaaaaaaarrrrrrgggggggghhhhhh. Ağlamamalıyım. Böyle büyük bir olayın eşiğindeyken küçük bir çocuk gibi ağlamamalıyım. Zaten göz çukurları bomboş bir insan nasıl ağlar ki? Tamam geçti, geçti, beyazlık geri dönüyor. O tanıdık beyazlık, küçükken çok korktuğumda sedirin üstüne yatırıldığımda gelip beni sakinleştiren beyazlık. Devam etmeliyim. Dilim! Sıra onda, lanet olsun bugüne kadar ne işime yaradın ki? Doğru söyledim ne oldu, yalan söyledim ne oldu. Ağzımın içinde duran kaygan, iğrenç şeyden kurtulmalıyım. Aaaaorrrgghhh, oorrghh, orrrggh, nefes alamıyorum, nefes alamıyorum. Kanım ağzıma doluyor. Kusacam galiba. Tanrım bana yardım et, son bir nefes alayım lütfen, tü, tüü, tüü. Hah hava, güzel, soğuk hava. Hoşgeldin. Hiç bir zaman değerini anlamamışım. Ciğerlerime doluşunu duyabiliyorum, ama bu son duyuşum olacak. Arrrhhhhh, kulaklarım, güle güle. Artık kimsenin tatlılık dolu sinsi sesini duymayacağım, kimse beni kandıramıyacak. Kan heryerde, tadamıyorum, göremiyorum, akışını duyamıyorum ama hissediyorum. Pis kan akıyor, ve onla beraber bütün pislik beni terkediyor. Kendi öz temizliğimi, saflığıma dönüyorum ve bundan sonra sonsuza kadar orda kalacağım. Kimse beni götüremiyecek, çünkü kahrolası ayaklarımdan da kurtulacağım. Tanrım ne kadar zor, aaarrghhh, sinir sinirden, damar damardan, et etten ayrılıyor. Artık çobanın önündeki koyunlar gibi sürüklenmeyeceğim, istediğim yerde kalacağım. Elveda ayaklar, beni bir sürü belaya taşıdınız, bir sürü çıkmaz sokağa soktunuz ama artık yoksunuz. Yoruldum ama artık duramam, son darbeyi, dahiane planımın son aşamasını gerçekleştirmem lazım. İçimde bir solucan gibi, durmadan, gece gündüz kıpırdayan, bana bir dakikalık huzuru çok gören, kendi bildiği ritmiyle beni kaale bile almadan atıp duran, sanki inanmadığım, tanımadığım eski bir tanrıya ibadet için saçma sapan, ilkel bir ritm çalan kalpten kurtulmanın zamanı geldi artık. Tek bir darbe yeterli. Ustaca atılmış tek bir darbe, aaaahhh, işte, evet ordasın baş belası. Yeterince saklandın ama artık günışığıyla tanışmanın zamanı geldi. Seni ordan çıkaracağım, ve senden kurtulacağım. Güle güle, lanet solucan, artık sen yoksun, ben varım. Açın kapıları, açın bağrınızı, ben artık benim, safım, temizim, geliyorum...

Geldim yavrum, niye ağlıyorsun gecenin köründe Intel Inside, şurda iki saat uyucam, sonra kalkım yazımı yazmam lazım. Söyle bakalın n'oldu sana böyle kabak çiçeğim?

-Efem hani siz uyumadan önce yeni bir CD getirdiniz ya...

-Hangi CD çocuğum, haa TopGun'ı mı diyorsun, ee no'olmuş TopGun'a.

-Hani o CD'yi install ettiniz ya...

-Ettimse ettim, sanane Intel ulan, niye ağlıyorsun ki, görende saf gelinlik kız zanneder, bu ilk install tecrüben mi ki zırlıyorsun?

-Efem, işte ben o oyunu düşük çözünürlükte bile doğru dürüst çalıştıramadım, sizi hayal kırıklığına uğrattım, hık, ben değersiz bir 486'yım, artık size yetmiyorum...

-Yavrum bak ağlama diyorum sana, senin elinden ne gelirki, elin adamı gitmiş yüksek çözünürlükte texture kaplı simulasyon yapmış, üzme kendini.

-Ama şimdi siz böyle oyunları oynamak için benim üstüme kuma getireceksiniz, uaaaa.

-Ya ne kuması, yok öyle birşey, sen benim canımsın (param olsa bir dakka durmam ama çaktırmayın), bak ağlama, şimdi gözyaşların main board!a gelecek, kısa devre olacaksın, ben de drive'ı bozuk Commodore 64'le

kalacam ortada. Hadi gül bakiim, sana nazar boncuğu alacam söz. Hem TopGun'da o kadar güzel değildi zaten. Wingman'lerin konuşma işi çok iyi fikirdi ama her seferinde aynı şeyleri söylüyor olmaları beni baydı. Aslına bakarsanız A10'dan beri ilk kez şimşek gibi hedefe doğru ilerlerken (şiir yaptım size) kendimi yanlız hissetmedim. Grafikler de fena değil di hani, US Navy Fighters kadar olmasa bile texture falan bayağı kaliteliydi. Ama aman dikkat, 486 falan bu oyuna çerez geliyor. Low Res oynarken bile birkaç füze havadayken oyun duracak kadar yavaşlıyor. Onun dışında TopGun'ı gerçekten diğer simulasyonlardan ayıran wingman'lerin ve diğer pilotların (habire) konuşuyor olması. Bu gerçekten yüzlerce 'solo' simulasyon oynadıktan sonra insana bambaşka bir his veriyor. Ama dediğim gibi, bunlar her görev için sabit senaryolar. Görevi bir daha oynadığınızda (inanın bana her görevi birçok kez oynayacaksınız) aynı mavrayı bir daha (ve bir daha, ve bir daha) dinlemek zorunda kalıyorsunuz. Oyun TopGun diye geçiyor olsa bile bir süre sonra konu dallanıp budaklanıyor ve kendinizi Libya, Vietnam gibi alışılmış yerlerde göreve çıkarken buluyorsunuz. Kibarca nasıl desem bilmiyorum (meksika aksanı deniim bari), hello senyor, yes yes, gut game, veri gut game, but no no senyor, no money, no go, no go. Harbiden oturaklı bir bilgisayar ve CD-Rom'unuz (2CD ve CD-Rip'i işe yaramaz) yoksa gerçekten no go senyor(lar). Bilgisayarınıza güvenmiyorsanız bakmayın bile, moraliniz bozulur, bakın Intel Inside komplekse girdi. Intel Inside yavrum, açıldın mı biraz bari, hadi getir bakiim mektupları, işimize bakalım.

ICH WILL

Sevgili MAC,

Bu benim 5. veya 6. mektubum ve sen birini bile yayınlamadın! Ama ben azimliyim. (Ve duvarı delecem). Ben şu mektuplara dialogla başlayan çocuk. Gökçe. Sen ise beynimin %13'ünün laneti MAC. (%5 mektupları yayınlamadığın, %8 ise okuyup okumadığından bile emin olmadığım için).

Sorular ve sorunlar:

1) Şimdiye kadar mektuplarımı hep printerle yazdım. Şimdi ise tuvaletteyken yazıyom. Senin bu konudaki tercihin ne.

2) The Dig bana çok güzel bişeymiş gibi geldi. Sence Full Throttle'dan daha mı iyi?

3) Machinvelli the Prince oynuyorum ve oyunu aştım. Açıklamasını yolliyim mi? Cevap evetse, özet bir açıklama mı yoksa edebi mi olsun?

4) Ben aslında şanslı biriyim. Bilgisayarı olan arkadaşlarımın hemen hepsinde CD-Driver var ve birinden Need for Speed, birinden C&C birinden Wing Commander 3 derken piyasadaki tüm duyulmuş CD oyunlarını oynuyorum. (Elbet otlanmalar karşılıklı). Warcraft 2'yi de oynadım, birincisi kadar zevk vermedi ve hileleri yazıp bitirdim (iki günde). Arc-Strateji hastası biri için hayal kırıklığı. Dar bir oyun.

5) Star Crusader harika bir oyun. Tamam Wing Commander 3 kadar güzel grafikleri yok, konuşmaları ve müzikleri Tie Fighter'a ulaşamaz ama oyun içi olsun (görevler) genel olarak olsun şimdiye kadar gördüğüm en iyi senaryolu uzay stratejisi. Çok ama çok zevkliydi.

6) Heroes of Might & Magic'i nerde bulabilirim?

7) Diskette bir adventure öner! (Bureau 13 var) Çünkü hergün CD alamıyoruz.

8) PC'de Shogun diye bir oyun var mı? (Aslında Shogun bir masaüstü strateji oyunu)

9) Tie Fighter gizli görevi de neyin nesi?

10) Advanced Civilization güzel mi? Bu arada C&C'nin mission diskinin 1 ay önce çıktığını ve 2.sinin screen shot'larını yabancı bir dergide gördüm. (mission diskte yeni silah olarak sadece denizaltı varmış galiba) Bu arada C&C'yi NOD'larla oynamak GDI'lardan çok daha zevkli ve zor (C&C ancak kendisiyle yarışıyor).

Gökçe the Wasted Talent, İstanbul

MAC: Yalancı yalancı, sana kimse inanmaz. Evin yanacak, pantolun tutuşmuş bir şekilde Kamer'e geleceksin, herkes sana gülecek. Baktım, saydım bu üçüncü mektubunmuş. İlk ikisinde beni köşeye sıkıştırmışsın (oynamadığım oyun sorusu, hiç sevmem, beni husursuz eder, oyunu oynayana kadar rahat edemem), geçmek zorunda kalmışım. Neyse sonunda kavuştuk bakalım. Buna da şükür.

1) Valla kan lekeli, ya da kokulu olmadığı sürece apandisit ameliyatı geçirirken bile yazabilirsin. Tabi, tuvaletten yazınca insan biraz huzursuz oluyor, mektubunu dezenfekte ederken ucu yandı 11.sorunu okuyamadım. Umarım hayati birşey değildi ('evim yanıyor yardım et' gibi birşeyler falan).

2) Aslında çok güzel ama Full Throttle kadar değil (haşaa). Aslında biraz ayrı yönlere doğru gidiyorlar. Full Throttle (Alamanlar VollGas diyor) çok daha esprili. The Dig'de grafiklerin çizgi filmsi havasıyla konunun sci-fi olması biraz çakışıyor.

3) Uzun zaman önce reklamını görmüştüm ve orda (reklamda) kalleşliklerle dolu bir strateji oyunu olduğu iddia edildiğinden heveslenmiştim ama sonradan tanışmak nasip olmadı. Yazıyı gönder, ama gönderirsen oyunu (ve varsa save'lerini) da gönder.

4) Ya güzelim, canım ne diye gidip cheat'leri yazarsın ki. İrade diye birşey var di mi? Kırk yılın başı oynanacak bir oyun (ve hiçte zor bir oyun da değil) geliyor, sen gidip cheat kullanıyorsun. Ne diyiim, oh olsun sana, cheat yazan ellerin taş olsun.

5) Bilmiyorum, bence uzay simulasyonları piyasası Wing Commander4'le beraber altüst oldu. Tie Fighter hala favori oyunlarımdan biri ama Wing Commander4'den korkulur. Ben hala LucasFilm'in cevabını bekliyorum. Bu arada geçen ay fazla araştırma yapmadan cevapladığım Tie Fighter CD-Edition sorusuna bu ayki undercover araştırmalarım sonucu daha sağlıklı bir cevap vermek istiyorum. Yeni Tie Fighter CD'sinde öncelikle asıl oyunun tümü var. Tek fark daha fazla ra animasyon olması ve oyundaki bütün laflar (mission açıklamaları, wingman konuşmaları) konuşuluyor. Bunun üstüne Defender of the Empire mission diski var. Ve en üste, kremayla mumların arasında da daha önce çıkmamış yeni bir görev serisi var!

Mumam puf demenin fiyatıda

80 Mark (Bende yok, sizde var mı?).
6) Kameeeer, Kameeer. Size gayet kolay bir kural söyleyeyim, dergide bir oyun varsa, mutlaka Kameer'de de vardır. Adresleri değişti, geçen adresi öğrenmem 8 ay sürdüğünden bu sefer zahmet etmicem (bana fake attılar).
7) Simon2 hoş oyun aslında (birincisi o kadar güzel değil), Sam&Max (sabit tavsiye) de güzel. Ama güzeller güzeli BloodNet ve Gabriel Knight 1 var.
8) PC'de yıllar önce çıkmış Shogun diye bir Infocom adventure'ı var. Hep tavsiye edecem, unutuyordum, sağol. Bu arda hemen heveslenmeyin, oynamak için haritaları lazım (bende var, yazın, yayınlayayım).
9) TieFighter'da bir tamamlaman gereken normal görevler var (onları bulmak kolay, her görevin başında öküz kadar yazıyor), bir de Emperor'a yakın bir grup subayın kurduğu gizli organizasyonda (Şahin, Bahadır, ben) yükselmek için tamamlaman gereken görevler var. Bunlar olduğu zaman görevden önce Cloaked Figure çıkıyor ama görevin ne olduğunu tam olarak söylemiyor. Madalyaların ötesinde bu gizli Brotherhood'a girmek ve yükselmek istiyorsan secret mission'ları başarmasın.
10) Şimdi burdaki karmaşayı çözümlemek lazım. Bir aynada sabahları gördüğüm korkunç surat kadar yakından tanıdığım Civilization Classic var. Bir de son zamanlarda çıkan CIVNET var (Sayı 13). CIVNET'de yeni bir pencere sistemi (zoom in-out) ve network opsionun dışında fazla yeni birşey yok. Bir de yakınlarda çıkacak Civilization 2 var. İlk gördüğüm Preview'lara göre bu oyunda izometrik grafikler, daha gelişmiş bir ticaret sistemi ve yeni unit'ler var. Sid Meier (hepimiz önünde saygıyla eğilelim) zamanında Civilization'dan memnun olmadığını, herkesin bu oyunda bir uygarlık kuracağına habire askeri üretim yapıp dünyayı ele geçirmeye çalışmasından (başka ne yapacaktık ki?) rahatsız olduğunu, ve oyunun ikincisini yaptığında bunu (ve diğer kolay kazanma taktiklerini) düzelteceğini söylemişti (tekrar eğililelim) bakalım na'pmış göreceğiz.

DOCH

Sevgili MAC,
Bu sana ikinci MACtubum. Şubat sayınız elime yeni geçti ve gerçekten de çok beğendim. Dergiyi artık Yay-sat ile daha geniş bir alana dağıtmanız beni çok sevindirdi (fiyat değişimi pek sevindirmedi). Şimdi sana birkaç sorum olacak (Üç yanlış bir doğruyu götürür, istediğin sorudan başlayabilirsin).
1) Sence Warcraft 2 mi daha iyi yoksa Command&Conquer mi? Hangisi daha zor?
2) Warcraft 2'nin disket versiyonu ile CD'si arasında çok fark var mı? CD'yi almaya değer mi?
3) Benim Harddisk'im 420 MB'lık ve dolmak üzere, arkadaşlarım bana double space yapmamı tavsiye ediyorlar fakat ben bunun nasıl yapılacağını bilmiyorum. Ayrıca bazı arkadaşlarım da bunun riskli bir iş olduğunu söylüyorlar. Sence Harddisk'imi double space yapmalımıyım? Nasıl?
4) Futbol yada basketbolla ilgilenir misin? Hangi takımı tutuyorsun?
5) 486'larda hızlı çalışacak iyi bir yarış oyunu arıyorum. Sen ne tavsiye edersin?
Şimdilik sorularım bu kadar.
Varol HIDIR, İzmir
MAC: Bilmiyorum, bu Türkiye'ye dağılma işinden heniz yüzümüzün akıyla çıkmış değiliz. Hani olur ya, bir starteji oyunu oynarken (mesela Transport Tycoon) baktınız işler iyi gidiyor, yeni birşeyler yapayım dersiniz ya (ama önce save edersiniz), işte bizde tam o noktadayız. Yeni bir adım attık, ama save etmek gibi bir lüksümüz olmadığından durum biraz riskli. Ne diyim, Allah sonumuzu hayır etsin (birer kağıda Amin yazıp yollayın).
1) Sen provakatör müsün çöcuğum. Daha Dune-Warcraft kavgası bitmeden Macbeth dediğimiz bu sakin (ho), huzurlu (hoho) ve sevecen (hahoho) yuvanın içine pimi çekilmiş bir el bomnası atıyorsun. Neyse beladan korksam yazının sonuna adresimi yazmam di mi? Ben şu anda, bu kelimelerle Warcraft2'nin iyi bir oyun olduğu iddiam'dan vazgeçiyorum (Warcraft'ın Dune2'den iyi olduğu iddiam hala geçerli). Oyunu sonuna kadar oynama fırsatını anca bu ay bulabildim ve gördüm ki: Warcraft'taki rakipler salak! Hiçbir stratejileri yok, önceden yazılmış senaryoya göre saldırıyorlar ve sizin yaptığınız hareketlere hiçbir akıllı tepki, veremiyorlar. Comman&Conquer'daki rakipler süper zeki değiller ama en azından oyun yeterince zor olacak kadar hileli. Bitirene kadar bayağı zorlanacağından sonunda daha fazla zeck aldığını hissedeceksin.
2) Ben oyunu disket versionundan oynadım, sonra da CD'de demo versionunu oynadım. Görebildiğim tek fark baştaki render demoydu (o kadar kaliteli bir demo da değildi), bence parana kıyma.
3) Stacker tipinden bir program alıp install etmen gerekiyor. Bu programlar DOS6.0 ve Windows'95'in içinde de var. Riskine gelince, aslında fazla bir riski yok, çok ender olarak bazı dosyalar bozulabilir. Asıl problem performans (cinsel sorun köşesi gibi oldu), çoğu harddisk'ten sürekli okuyan oyun böyle bir sıkıştırma programıyla daha yavaş çalışır, hatta bazıları çalışmaz bile. Aslında en iyisi sık kullanmadın dosyaları (erotik resimler falan) zip'leyip saklmak. Hem daha fazla yer kazanırsın, hem de daha güvenli olur.
4) Fenerbahçe'yi tuttuğum biline ama futbolla ilgim gayet sınırlı (spor programında Fener'in maçının özetini seyretmek kadar) ama hiçbir futbol geyiğinden geri kalamam (karajterime ters düşer). Basketbol mu? O da ne? (Boyum kısa).
5) Tür belirtmemişsin ama Indycar (2 değil 1) gayet hızlı çalışıyor. Simulasyon olarak CAP iyi çalışıyor (TopGun çalışmıyor demiştim di?), eskilere (Knights of the Sky, F15 III) de bakabilirsin. Zaten stratejilerin çoğunda (RAM'ın varsa) sorun çıkmaz (aman This Means War alma, Elvis'in kalbi bile daha hızlı atıyor ve o bir ölü).

NICHT INS PARADIES

Dear MAC...
Selam sana büyük

yazar, pilot, starfighter, editör, ace vs. vs.
Senin izini yeniden bulmak yazılarını tekrar okuyabilmek, okuduktan sonra da celallenip toplumla dogfightlara girmeyi ben ve emektar Me-109'um çok özlemişiz be! Şükür kavuşturana!). Sana bazı öneri, soru ve eleştirilerim olacak lütfen yanıtla ve yayınla.
1) Öncelikle derginin CD ağırlıklı olmasını eleştiriyorum. Dergiye bir bakıyorum CD furyası almış, yürümüş. Bence Game-Show 64'lerin zamanında yaptığı bir hataya hızla sürükleniyor. Hatırlarsan 64'lerde yapılan anketlerde C64'cüler çoğunluk çıkardı fakat A500'cüler ve PC'ciler dergiden daha fazla yararlanırlardı (içerik olarak). Hata burda. Sanırım. CD-Driver'a sahip ve her oyuna 35-40 USD verecek babayiğit okuyucularınız disketle idare eden okuyucularınızın 1/4 oranı ya olur ya olmaz. Kısaca disket oyunlarına ağırlık verip CD oyunlarından da sadece parasını hakedenleri yayınlarsanız derginiz (miz) uzun ömürlü olur ve çoğunluk mutlu olur. İstersen yine bir anketle bunu öğren karar ver.
2) Halen A500 sahibiyim (gururluyum) ve PC oyunlarını arkadaşlarımda oynayabiliyorum. Şimdi sana söyleyeceğim PC'cilere komik gelecek ama eğer hala bir A500 ile oynama imkanın varsa Battle of Britain'de Campaign oyna, pilot yetiştir, onlarla uç. Göreceksin çok zevk alacaksın. Ben PC'de AOE Swotl filan da oynadım ama inan hiçbiri bana Battle of Britain kadar zevk vermedi. (Pilot ve Campaign diski yapamıyorsun (yapamıyorsun) belirtte sana yardımcı olayım.
3) Battle of Britain'in manualinin 2-3 senelik çabalarıma rağmen bulamadım. Bana yardımcı ol.
4) Railroad Tycoon'da hangi şehirler arası hat tavsiye edersin? Birde oyunun ilerlerinde rakiplerim istasyonuma ray uzatıp parsayı topluyorlar ne yapayım ki engel olayım (otel, post office vs kurdum).
5) Reunion nasıl bir oyun, konusu ne, atmosferi nasıl, alayım mı? Buna değer mi? Şimdilik bitiriyorum. Mektuplarım yayınlandıkça arkası kesilmeyecek. Şimdiden teşekkürler. Başarılar. Watch Your Six.....
İhsan "Tally-ho" DÜZGÜN, Bursa

MAC: Ne diyorsun İhsan sen? Tanışmıyor musyuz. Ben MAC, ben bir garip kel (saçım var, ama eskisi kadar uzun değil) oğlanım, bir eşşeğim (Intel Inside) var. Me109 dedin, tüylerim diken diken oldu. Frankfurt havaalanının tavanında asılı bir tane gerçek Me109 vardı (çok yukarda, ulaşamadım), eski günler geldi aklıma. Ben hep Battle of Britain'de (oyunda değil, gerçeğinde) senin, benim (bir de Bahadır) gibi adamlar olsaydı kazanabilirdik!

1) Alabalık nehre dur bir dakka ben öbür tarafa gidecem dese nehir durur mu? Biz de kapılmışız bir kapitalistik teknoloji akımına gidiyoruz işte. Bu sorun benim şimdiye kadar bildiğim bütün bilgisayar dergilerinde (az batırmadım) vardı. Yeni oyunlar, ya da aletler çıkınca dergiler bir bakıma onlara da yer ayırmak zorundalar (doğa kanunu), bu da bu yeniliklere ulaşamayan okuyucuların kendilerini aldatılmış hissetmelelerine sebep oluyor. Biz de ilk başladığımızda ayda bir CD oyunuyla sınırlı kalmayı planlıyorduk ama şu anda her ay çıkan (kaliteli) oyunların yarısından fazlası CD. Biz de buna karşılık mümkün oldupu kadar CD-Rip'i (floppy versionu) olan oyunlar tanıtmaya çalışıyoruz. Bu arada çıkarın kağıtları, yakında ilk Game-Show Okuyucu Kimliği, Ruhsal Kişilği ve Diş Sağlığı anketi geliyor (Intel Inside hatırlat, gelecek sayıya hazırlayayım).

2) Pepsi Max reklamı gibi olacak ama, been there, done that. Hatta Amiga ömrümün ilk zamanlarının çoğu bu oyunla geçti diyebilirim.

3) Tanrım ben ne yaptım. Beni affedebilecek misin. '90'dan beri gözüm gibi baktığım Battle of Britain manual'ini buraya gelirken taşıyacak yer yok diye ablamın evinde bıraktım. Şimdi ordan git al desem, orda kendini bile bulamazsın. Beni gerçekten affedebilecek misin? Hayatımda gördüğüm en iyi manual'lerden biriydi desem acın hafifler mi (yosa katlanır mı)?

4) Her oyun aslında Random ama her zaman para kazanabileceğin belirli route'lar var. Mesela Berlin-Liepzig, ya da Buffalo civarları. Genelde gerçekte büyük olan şehirler oyunda da ilerde anormal boyutlara ulaşıyorlar. Railroad'ı Transport Tycoon'dan ayıran ana özelliklerden biri (grafik esprisi yapanı dağlarım) her şehirde sadece bir şirketin çalışabilmesi. İkinci bir şirket oraya istasuon kurduğunda şehir heyeti bir senelik bir yarışma tipi birşeyler düzenliyor. Senenin sonunda şehire daha çok hayrı olan firma kalıyor, diğeri de tası tarağı topluyor. Bu yarışmayı kazanabilmek için o şehirin kabul ettiği (zor level'da) her maldan ne yapıp edip getirmen gerekiyor (yolcu ve mail kurtarmaz). Eğer önemli bir şehirse şirketin geri kalanını askıya al, sırf orayla uğraş. En kolay (ve kalleş) yol, yarışma olan şehrin etrafına birkaç pilot istasyon kurmak ve bunlardan habire o şehre mal getirmek. Şehrin sattığı malları (mesela limanlı şehirlerde manufactured goods) mutlaka ordan alıp biryerlere ulaştırmalısın. Bu sene i.inde para kazanmaya bakma, sırf o şehir için çalış. Zaten oyunun sonlarına doğru, hayvan gibi para kazanırken oyunda kalan tek eğlenceli şey başkalarının şehirlerini (ekonomik olarak) ele geçirmek

5) Reunion çok eskilerin Millenium'una ya da Deuteros'una benziyen bir oyun. Yeni bir tür adı daha icat edeyim, Araştırmalı Sonu Savaşlı Az Biraz Adventure'lı Uzay'da Genişleme ve Ticaret Oyunu. Ben de Amiga'da oynayıp bitirmiştim, aslında gayet kaliteli bir oyun (HardDisk'in yoksa dikkat et, çok disket değiştiriyor), ama bu türün (türün adını bir daha yazarım ölürsünüz) diğer oyunları gibi belirli bir senaryosu olduğundan anca bir kere oynanıyor. Bir kere bitirince bütün heyecanı (yeni silahlar ve araştırma kısmı) kaçıyor. Ama Amiga'da oyun sıkıntısı olduğunu düşünürsen kaçırma.

WENN DER WEG

Sevgili ve saygıdeğer MAC,
Sizlerden birkaç şey rica

ediyorum.
1) (Ülkemizdeki Amiga bilgisayar potansiyelini de göz önüne alarak) Amiga ile ilgili bir dergi çıkartabilir misiniz?
2) Bunu yapamazsanız Amiga'larla ilgili bir köşe açabilir misiniz? (Yarım sayfa olsa dahi olur).
3) Açıklamasını yaptığınız oyunların sonunda Amiga'da çıkıp çıkmadığını belirtebilir misiniz?
4) Inşallah A4000 ve Pentium ikilisinden oluşan sistemini (utopyanı) kurarsın.
5) Amiga'ya laf atan olursa benim yerime en güzel cevapları verirsin (inşaallah). Yazımı burda noktalarken bir gün boyunca uğraştığım bu mektubu (nasıl bu kadar güzel ve düzgün yazdığımı sanıyorsun) sakladığın mektupların arasına koymanı, ayrıca tüm iyi ve güzel günlerin (başarı ve sağlıkla beraber) seninle, sizinle ve çıkardığınız bu güzelim dergiyle olmasını dilerim.
İhsan ÖZDEMİR, Çanakkale

MAC: Ben de senin ve ailenin geçmiş Şeker ve gelmekte olan Kurban Bayramı'nı kutlarım. Bir okuyum tuvaletten yazıyor, öbürü güzellikler kusuyor, psikolojik dengem altüst oluyor. Sağol İhsan.
1) Bu büyük çabalarla sirkte ıkına sıkına yanan meşaleyi yutan adama 'sigara mı yakarmısınız' demek gibi birşey. Aslında bir Amiga dergisi olmalı ve olmalı ama şu anda bu bizi aşıyor. Eminin sadece iki eli, benim sadec iki gözüm (miyop), Engin'in de sadece iki göğsü var. Ne diyeyim, İnşallah.
2) Valla daha CD'lere çok yer ayırıyoruz diye okuyucu kesiği yiyeli 10-15 satır olmuşken bunu biraz riskli buluyorum. Buna kalkışsak dergiyi tepemize yıkarlar (Allahtan A5). Ama acını anlıyorum.
3) İyi fikir, bundan sonra tez böyle yapıla (Emin uyuma). Skor kutusuna bakmak yeterli.
4) Şışşşt, sessiz söyle, Intel Inside duyacak, zaten histeri krizleri geçiriyor, şimdi sinirinden kitlenir falan bütün yazı güme gider.
5) Amiga'ya laf yok. Dağ gibi 4000'nimden geriye kala kala bir bozuk mouse kaldı, o da baş ucumda duruyor. Elbet bitgün sokacak bir port bulurum.

DORTHIN

Sevgili MAC,
Biz, üçü Amiga Bataklığı'na boynuna kadar batmış ve her geçen gün de daha çok dibe çöken, diğer biri ise PC cennetinde gününü gün eden 16-17 yaşlarında 4 arkadaşız. Senin yazılarını "64'ler"'den beri takip ediyorduk ve tekrar başladığını öğrenince sevindirik olup sana bu mektubu yollamaya karar verdik. Bu mektubu okulda matematik dersinde yazmaktayız, bu yüzden hoca gelir korkusuyla yaptığımız hatalar lütfen affoluna:
1) Ekim sayısında Universe için soru soran Ahmet Uysal'a (belki cevaplanmıştır, ama olsun): Bak koçum, o kapı şifreyle mifreyle açılmıyor. Paneli, daha önce bulduğun (bulmuşsundur herhalde) boruyla parçalayıp yukarı çıkacaksın.
2) Universe'ın daha sonraki kısmında bir araba buluyon, içine dalıyon, şifre soruyo geçemiyon. Lütfen yardım!!!
3) Konu dışı ama olsun: FIFA 96 ve NBA 96 hakkında ne düşünüyorsun?
4) Sana sonuna kadar katılıyoruz: Warcraft, Dune'a takar!
5) Quake (Doom 3)'i gördün mü? Nasıl?
6) Seni ne zaman Hitnet veya İnternet'te görecez?
7) Tavsiye&Teselli: Ben (mektubu yazan zat: Alper) 5 ay önce Cola'yla alakamı kestim. Başlarda biraz zorlanıyorsun ama inan ki sonra aklına bile gelmiyor. Sana da bu konuda bol şanslar. (Yaşasın beyaz renkli inek suyu!)
8) Biraz da müzik: Dinlediğin gruplar arasında Pantera, Sepultura, Pearl Jam gibi grupları göremedik. Acaba bu grupları hiç mi dinlemedin (ki bu imkansız) yoksa dinledin mi de beğenmedin (ki bu daha da imkansız)?
9) Neden eskisi gibi posterler verip köşende şarkı sözleri yayınlamıyorsun. Galiba Hoca geliyor! Kapatmak zorundayız! Herkese bol Hangar 18'li günler!!! Tschüss!
Alper TÜRKTAŞ, Ulaş GÖKÇEK, Çağdaş EŞSİZ, Levent KOÇ
Bahçelievler Anadolu

MAC: Ben de matematik derslerinde kendi kendime oyun logoları çizerdim, bugün hayatım sayfa yapmakla geçiyor. Tikkatli olun. Ya da en azından yazılılarda dersi dinleyen birinin yörüngesine oturmaya (ve yazılıdan önce ona kantin yönünde kıyak geçmeye) çalışın.
1) Okuyucu okuyucu elele. Gözlerimden akan yaşlar klavyeme düşüyor. Sağolun çocuklar, makbule geçti
2) PC'de oynuyorsanız (siz en iyisi öğleden sonra okulu kırıp Levent'lere gidin) 87764 yazın. Ya da oyun crack'se (Kamer'de vaaar) kafanıza göre birşeyler (mesela Kim Bassinger should be mine) yazın.
3) Valla ne diyeyin, Electronic Arts düçmuş be abiii be (lavuk ağzı). Ama Fifa '96'nın oynanabilirliği biraz düşük. NBA'i de bu ay oynayabildi, klavyeden pek iyi olmuyor. Game-Pad tipi (çok düğmeli) birşeyler lazım, ama grafik ve prezentasyon muhteşem (CD'de olunca babam da doldurur scan edilmiş resimleri).
4) Bunu özel olarak Okuyucu Anket ve Kollestrol Seviyesi Yüksekse Becel Yiyin formuna eklemeyi düşünüyorum. Ak koyun, kara koyun ve çinli koyun belli olsun.
5) Quake'in halen birkaç resminden fazla birşey görebilmiş değilim. Ama gördüğüm resimler bana derin ve korkutucu bir sesle 'Sen bu oyunu 486'yla nah oynarsın!' dedi. ID Software'de son açıklamasınd göre oyunu tam olarak bittiğine inana kadar piyasaya sürmicez demiş. Asker yolu gözlerim.
6) Günde 1 mark biriktirsem 280 gün sonra ordayım.
7) Sakinim, sakinim. Ben Kola bağımlısı değilim, aslında iyi gidiyorum ama kola reklamındaki zenci bir şişeyi bir dikişte bitirince ağzımın suyu akıyor (ve kazağım ıslanıyor, değiştirmek zorunda kalıyorum).

8) Şimdi mesela pirinç pilavı da geyet asil ve güzel bir yemek ama insana 'en çok ne yemek seversin' denilince o anda aklına gelmiyor. Bu grup sorularında da aynen böyle oluyor. İnsan o an şamşırıyor (ama gerçekten Sepultra sevmem).
9) Şarkı sözü isteği iki oldu. Allah'ın hakkı üçmüş, bir daha ki istekte kafanıza Faith No More sözleri (harbi sözler) yağıyor. Postere gelince, şu anda dergiyi basacak kağıt bulduğumuza yatıp kalkıp şükrediyoruz.

SO SCHWIERIG IST

Hi .(:Hay) Mac,
Ben seni taaa 64'lerden beri takip etmem hatta adını bile ilk defa 7.Sayıda duydum ayrıca Megadeath , Metallica , The Cure vs. gibi guruplardan nefret ederim. Metal , Rock gibi müziklerdende nefret ederim (Dinleyenlere saygım var.). Zaten okuyucularınızdan Wink , Prodigy , OutBilmemne kardeşler falan dinleyen tek kişi benim herhalde. Bu arada Dune 2 ile Warcraft kavgası yapan herkese Ace Ventura'daki "Balgam sahnesi" (En sevdiğim sahne) uygulayacagım (ciddiyim). Neyse , birgün yolda yürürken dergiyi kargo ile mi, kendim mi alsam diye düşünüyordum. Birden bir gazeteci ilerde belirdi ve içimden bir ses oraya git dedi (Amma attım). Daha sonra gittim ve GAME-SHOW'u görür görmez çığlık attım. (Bu arada millet tip tip bana baktı). Ardından iki tane aldım ve birisini arkadaşıma sattım. Ve ikinci mektubumu yazmaya başladım. Artık işe yaramayan sorulara sıra geldi.
1- D.D'de Zoom ın-out'un yanındaki üçüncü tuş (Yön haricinde) ne işe yarar. ?
2- TOP-10 Listesi niye TOP-5 oldu.? Niye USA yerine Alaman listesi var.
3- Artık her sayıda ilk veya son sayfa ve reklamları okumak için bitişik olan sayfaları ayırırken yırtılmasından ve daha sonra sinirlenip, dergiyi kapağından yırtmaktan sıkıldım (Umarım anlatabildim.) Lütfen birşey yap.
4- Bana Lazerdisk filimler lazım nasıl bulabilirim. İstediğim filimleri bulabilirmisin ?. Kaç paradır .? Nasıl alabiliriz .? (Lütfen cevap yolla yada şimdi söyle)
5- Gabriel Knight 2 sence nasıl ?
6- Gabriel Knight 2, Jhony Mnemonic gibi oyunlarda oyun sırasında CD'den okurken SB'den devamlı cızırtılar geliyor neden?.
7- Star Control 3 çıkıyor ama buna Serkan'ın Memory'si yetmeyecek, ne dersin Serkan'a RAM satarmısın.
Mektuba bu arada (İnşallah) son veriyorum. Bu arada Play Station gelmek üzere (Hiç sanmam). Eğer America'da kargo ile yollarlar ise gümrükten geçer mi? Sen alacak olsaydın ne yapardın? Seni kuşadası'na bekliyorum. Kola falan hiç önemli değil sen gel yeter (Tüm barlar sana feda.)
PS: Yazın gelirsen iyi olur. Derginizi PC'si olan olmayan herkese satmaya çalışıyorum. Daima yanınızdayım.
Noyan 'The Prodigy' Atıcı
/Kuşadası

MAC: Bazen muhabbette o kadar kaptırıyoruz gidiyoruz ki, aramıza yeni katılan 'çaylak' okuyucularımızı unutuyoruz. Huuu huuu, iyimisiniz? Korkmayın, çıkın ortaya. Bu köşenin ne olduğunu biliyor musunuz (ya da çözebildiniz mi)? Eğer daha ısnımadıysanız kendinize dikkat edin, MACbeth'i karanlıkta okumayın (karanlıkta nasıl okunuyorsa artık), yatağınızın üstüne sarımsak asın (sonra pis pis kokun), ve herşeyden önemlisi MEKTUP YAZIN!
1) O çok önemli bir düğme. O kadar önemli ki bütün oyun onda bitiyor. O O.S.B.H.Y.B.H.O.N.A.B.N. düğmesi. Yani Oyuyun Sadce Baş Harflerini Yazarsan Ben Hangisi Olduğunu Nasıl Anlıcam Be Noyan düğmesi. Emin'le telefonda (milletlearası) yarım saat hangi oyun olabilir diye düşündük aklımıza Double Dragon'dan başka birşey gelmedi, onda da düğme falan yok. Bu arda telefon faturasını sana yolluyoruz.
2) Enflasyon yüzünden 5'e düşmüştü, şimdi tekrar değer kazanıp 10'a çıktı. Bulunduğum yerden (Alamanya) Alaman listesine ulaşmak daha kolay oluyor. Merak eden olursa bu gerçek Karstadt satış listesi.
3) Yaptım birşeyler, bu ay yeni bir cilt sistemi deniyoruz, bakalım bunda ne sorunlar çıkacak (sorun çıkmasa dergimizin şanına yakışmaz).
4) Nişantaşında satan ve kiralayan bir yer varmış. LazerDisK Player'ı olacak kadar zengin olan tek arkadaşım (kalleş) Orhan'a danışabilirsin (212-247 80 61)
5) Geçen ay da söylemiştim, sağlam ve ilginç bir sebaryosu var ama bütün o grafikleri aslında sırf şatafata. Oyun 6 CD'ye göre biraz fazla kolay. Hep derim, bir daha diyeyim, satın almayın, ödünç alın.
6) CD-ROM'un SB'ye bağlı (bu harfleri çözdğm) bilmiyorum ama birşeyler geldiğine şükret. Benim SB'ım son bir iki aydır ses çıkarmayı red ediyor (kainatın ilk dilsiz ses kartı geldi beni buldu). Hoparlör bağlantılarına bakmakta yarar var. kablo yamulmuş olabilir.
7) Reklam'larını gördüm ve dergimizin geleceği için korkuya kapıldım. Bizimkiler bu Star Control işini biraz fazla ciddiye alırlar. Bu arada Play Station için kötü haber, gümrükte çıkacak problemi bırak (ve genelde çıkar), Amerika'dan gelen PlayStation hem NTSC olacak (televizyonun yüz milyonun üstündeyse herhalde uyar) ve Avrupa versionunun oyunlarını çalıştıramıyacak. (Üç version oyun çıkıyor Japonya, Amerika ve Avrupa). İstersen bir daha vitrinin önünde aval aval yeni yarış oyunlarına bakarken biraz da senin için bakarım.
Elveda arkadaşlar, şu ufacık yazıyı kaydedip sayfaya çağırmam arasında geçen iki üç dakika içinde başıma o kadar bela geldi ki ben artık tükrndim. HardDisk göçtü, bütün yazı gitti, hex editörle kendi yazımı dik yüzeyinden çalıp tekrar türkçelerştirmek zorunda kaldım. Yeter artık, bu gece kesinlikle anladımki, birgün gökten insanların üstüne çiçekler yağmaya başlarsa benim salak kafama yine de b.k d,şer.
Murat'Irredeemable'ADANÇ
Ihlamurdere Cad.Çelebioğlu Sok.
No: 2/5-6 80690 Beşiktaş, ISTANBUL

ENGİN Abla

Bin kere söyledik ama hala anlamayanlar var herhalde (anlayanlara bir sözümüz yok). Bir derdiniz varsa, bilgisayarınızla ilgili herhangi bir teknik sorunla karşılaşırsanız yazın çizin yollayın derdinize derman olalım, burası Türkiye'nin en baba dergisinin en baba köşesi diye ama hala tık yok. Basit bir hesap yapıyorum. Efendim, Game-Show ayda min. 6500 adet satılıyor (artık Yay-Sat'lı olduk, sınıfları doldurduk. Maşallah deyin nazar değmesin.). Bu 6500 kişinin 4500'ünün hiç sorunu olmuyor (mesela). Kalan 2000 kişinin 800'ü çok meşgul, mektup felan yazacak vakti yok (mesela). Kalan 1200 kişinin 400'ü kolsuz (mesela). Kalan 800 kişinin 300'ü kağıt kalem alamayacak kadar fakir (mesela). Kalan 500 kişinin 200'ünün tam yazarken kalemi kırılıyor (mesela). Kalan 300 kişinin (ayyyy... daral geldi) 100'ü kör (mesela). Kalan 200 kişinin 100'ü okuma-yazma bilmiyor (mesela ama çok saçma). Kalan 100 kişi yazıyor ama 50 tanesi postada kayboluyor (mesela). Eeeee... Hani nerde benim 50 tane mektubum (mesela diyecem, olmayacak). Elalemin kötü dergilerine bile daha fazla mektup geliyor. Hem de onların böyle bir Ablaları yok!.... Kafamı bozmayın, zaten yine patladı (bu sefer sol kaş patladı). Hadi yazın. Yazın da üzmeyin beni.

Tık yok dedik ama yalan mı söyledik ne? Varmış birkaç tane. İşte tıkırtılarınız;

Sevgili Engin Abla,

Öncelikle mektubuma nasıl başlayacağımı bilemiyorum (gerçi başladım ama!..). Bir kere derginiz hakkında söylenecek tek söz 'mükemmel' dir herhalde çünkü derginiz (samimi olarak söylüyorum) çok içten ve çok kaliteli. Bu yazıyı okuyanlardan bazıları 'aman, renksiz sayfaları ve küçücük boyutu ile çok da kaliteliymiş' diyebilirler ama hiçbir dergide bu içtenliği ve samimiyeti bulamazlar. Yanlız sıkıldığım birtek şey var, derginiz biraz geç çıkıyor. Biliyorum siz elinizden geleni yapıyorsunuz ama rakip dergiler de boş durmuyorlar. Siz Yay-Sat'a geçtikten sonra normalden bir hafta önce piyasaya çıkmaya başladılar. Haa.. bu arada ismimi açıklamayı unuttum. Ben Game-Show fanatiği Hakan. Şimdi sorularıma geçiyorum.

1- 3D-Blaster hakkında biraz bilgi verebilirmisin.

2- Arcade makinalarında olan 'Street Hoop' adlı basket oyunu PC'de var mı veya çıkacak mı?

3- Oyunların içinden görüntü yani resim alabilirmiyim? Nasıl?

4- Sana neden Engin Abla diyorlar? Adın Engin ise Abla dememiz lazım, Ablamızsan adının Engin olmaması lazım. Yoksa sen nesin??!!!...

5- Engin Abla sen de olmasan derdimizi kime anlatacağız?

Şimdiden teşekkürler. Mektuplarım gelmeye devam edecek.

Güneş yüzlü çocuğum Hakan,

Bu mektubuna nasıl başlayacağını bilememe bulaşıcı bir hastalık herhalde. Ya da sizler tarafından bulunan en kolay mektup girişi. Her üç mektuptan biri böyle başlıyor. Neyse ki ben daha kötülerini de gördüm (Not Enough Serkan'ın "Oyun yüklendiğinde" diye başlayan oyun açıklamaları mesela). Övgülerin içinse çok teşekkürler. Bu beğeniye layık olmak için elimizden geleni sonuna kadar yapacağız ve her ay -birazcık geç de olsa- bir öncekinden daha iyi bir dergi ile sizlere ulaşacağız.

Diğer dergilerin (derginin) erken çıkması konusunda ise birtek şey söylemek istiyorum; Korkunun ecele faydası yok!...

1- 3D Blaster ile ilgili birkaç dökümanı adresine yolluyorum, oku da öğren bakalım (bu kıyağımıda unutma).

2- Street Hoop oyunu bildiğim kadarı ile PC lerde yok (en azından bizde yok).

3- Oyunlardan grafik çalmak için özel programlar var. Bu programlardan en güzel iki tanesi, Screen Tief ve Hi-Jack. Bu programları bizden sağlayabilirsin.

4- Konfüçyüs ne demiş; "Sanmayın ki sebepsiz bir şey vardır. Eyyy insanoğlu herşeyin bir sebebi vardır" (Vallahi attım)

5- Bilmiyorum bilemiyorum. Bak ben n'apıyorum. Benim bir Engin Ablam bile yok.

Canım Cicim Engin Ablam;

Game-Show'u geçen ay ilk defa aldım, çok beğendim. Öğrendiğim kadarı ile yayın hayatınıza fotokopi ile başlamışsınız ama şu anda birinci sınıf bir dergisiniz.Sadede gelelim, sorulara geçelim.

1- Benim konfigürasyonum 386DX-40 CPU, 250 MB HDD, 4MB Ram ve 16 Bit ses kartından ibaret. Medyadan gördüklerimin yanında biraz basit kalıyor ve ben komplekse giriyorum. Komplekse girmekte haklımıyım?

2- Ses kartımın markası Creative Sound Blaster değil. Merak ettiğim, ses kartım dandik mi, değil mi? Dandikse ne kadar dandik?

Emre 'TAZ' Yılmaz

Minik Kuzum Emre

Evet, fotokopi ile başladığımız doğru ama buralara sizlerin sayesinde geldik.

1- Komplekse girmekte pek de haksız sayılmazsın.Bu kompleksten kurtulabilmek için en azından 486, 8MB Ram'a sahip olmalısın.

2- Ses kartının iyi olabilmesi için illaki Sound Blaster olması şart değil. Eğer oyunlarda herhangi bir uyumsuzluk çıkartmıyorsa, ses kalitesinden de memnunsan (16 Bit olduğuna göre iyidir herhalde) sorun yok.

Muhterem Engin Abla,

Adım Cengiz, 15 yaşındayım ve İstanbul'dan yazıyorum. Sana sorularımı sormadan önce birkaç önemli hususa parmak basmak istiyorum. İlk husus MAC olayı. Niye sana durmadan satır aralarında laf atıyor, anlamıyorum. Güzel ve zarif bir bayana böyle pervasızca sataşmak ve dalaşmak çok ayıptır. Yaz iki tane usturuplu laf da sen, ne o bir daha ağzını açsın, ne de ben ben böyle şeyler yazmak zorunda kalayım.

Bir de şu Not Enough Serkan meselesi!... Yazıktır ya şu adama acıyın biraz ne olur. Biz de bir zamanlar Not Enough Memory XMS/EMS mesajları okurduk monitörlerde. Bari şu adamcağıza yurt çapında bir kampanya düzenleyin de birkaç tane ram hediye edin. Hiç olmazsa çocuğu hor görmeyin. Sıra geldi sorularıma (nihayet);

1- Ben bir printer almayı düşünüyorum. Nedir bu cps, kolon, font, dpi?. Benim alacağı printer'de bulunması gereken miktarlar nelerdir?

2- Internet'e girmek için ne yapmalıyım?

3- Şu FRP nasıl bir oyundur?

Muhammet abi anlatıyor, anlatıyor, yine de bir şey anlamıyorum. Tek çarem sensin Engin Abla, lütfen yardım et.

4- Derginizin eski sayılarını nasıl temin edebilirim.

Umarım sorularımla sizi çok sıkmamışımdır. MAC abi'ye söyleyin, bana kızmasın. O'nu da çok seviyorum. Bütün ekibe kucak dolusu sevgiler ve saygılar.
Cengiz Yönezer
Kahraman (ne alakaysa) Çocuğum Cengiz,
Bu adamlar (MAC veNot Enough Serkan -ki Serkan'a adam demek bile bana ağır geliyor-) için yapacak hiç bir şey yok malesef. MAC -yer doldurmak için olsa gerek- ona buna saldırıyor. N.E.Serkan için bir sürü açıklama yapmıyorum. Çünkü o'nun ne mal olduğunu dünya alem biliyor. Tek söyleyeceğim 'Allah o'nu ıslah etsin'.
1- Senin anlamsız dediğin verilerin hepsinin anlamları var. CPS: Character per second. Dakikada basabileceği karakter sayısı. Ne kadar büyük, o kadar hızlı yani. Bir de PPM (page per minute) var ki, oda Lazer printerlerde dakikada basabileceği sayfa sayısını gösterir.
KOLON: Printer'in basabileceği genişlik. 80 kolon senin için (ve tüm amatör kullanıcılar için) yeterlidir.
FONT: Yazıtipi. Bazı printerlerin içinde kendi fontları vardır. Bu sayede yazılarını her programda bu fontları kullanarak sorunsuz basabilirsin.
DPI: Dot per inch. İnch başına düşen nokta sayısı. Bu değer ne kadar büyük olursa yazılar ve grafikler o kadar net olur.
2- Internet'e girmek için bir bilgisayara, bir modeme (en az 14400) ve biraz paraya ihtiyacın var. Internet hizmeti veren kuruluşlardan birine biraz (25-50$ gibi) parayı verince 'al sana Internet' diyorlar. Modem vasıtası ile bağlanıyorsun. İşte bu kadar.
3- FRP konusunda sana tek şey söyleyebilirim; Bilmiyorum, bilemiyorum!...
4- Game-Show'un eski sayılarını almak için 3 seçeneğin var:
- Dergi merkezine geleceksin veya,
- Aps ödemeli isteyeceksin veya,
- İstediğin sayıların ücretini İş Bankası Balmumcu şubesi 1135-0175891 nolu Kamer Bilgisayar hesabına yatırıp dekontu bize fakslıyacaksın. İşte bu kadar basit.

Bizlerin de siz tüm okuyucuları çok sevdiğimizi unutmayın.
Sevgili Engin Abla,
Ben Seçkin kulun. Baktım herkes sorular soruyor, kolaylıklar istiyor ama bir Allah'ın kulu da kalkıp 'Yahu ben bir kolaylık buldum, işime de yarıyor. Hani belki bilmeyen vardır, yazayım dergiye de millet yararlansın' demiyor (diyenler varsa sözüm onlara değil).
Benim bulduğum kolaylık virtual memory ve DOS4GW ile ilgili. Bildiğiniz gibi FX FIGHTER'ı bütün özellikleri ile oynamak için 4.5 MB hafıza gerekiyor. 4MB'ı olanların ise bazı özelliklerden ödün vermeleri gerekiyor. Benim gibi 4MB'ı olup da 'oyun dolu dolu olsun da biraz yavaşlama önemli değil' diyenler "Edit" gibi bir metin editörü ile aşağıdaki batch dosyasını yaratsınlar ve oyunu bu dosyadan çalıştırsınlar. Yine de problem çıkıyorsa 4096 değeri arttırılabilir. (Yıldızlar satır başını gösteriyor, batch file yazarken koyulmayacak).
***set DOS4GVM=swapname#c:\dos4gvm.swp virtualsize#4096**
***set DOS16M=^0x40**
***fight**
Seçkin BODUR
Seçkin kardeşimiz bu güne kadar pek azınızın yaptığı bir şeyi yapmış ve bir oyun ile ilgili bir kolaylık yazmış, yollamış. Ellerine sağlık....(Mert ayağını denk al, Cheat işine de el attım artık.)
Evet arkadaşlar, mektuplar bitti ve ben gidiyorum. Ama bir dahaki aya yine görüşeceğiz inşallah. Kendinize iyi bakın, kaşı gözü kollayın.
Ayın kampanyaları:
* 4K'dan alışveriş yapan kurbağa olsun (zaten kurbağa olmasa da ya sinirden saçları dökülüp sivilceleri azacak, yada katil olacak).
* Mr. OZ. (Özgür) askerden gelsin artık (soğutmak gibi bir amacım yok).
* Ayşe Arman ölsün lütfen (özel bişiii).
* Allah Not Enough Serkan'ı Ayşe Arman'a kavuştursun (bu da özel).

☒ENGİN 'Kaş da gitti' ABLA

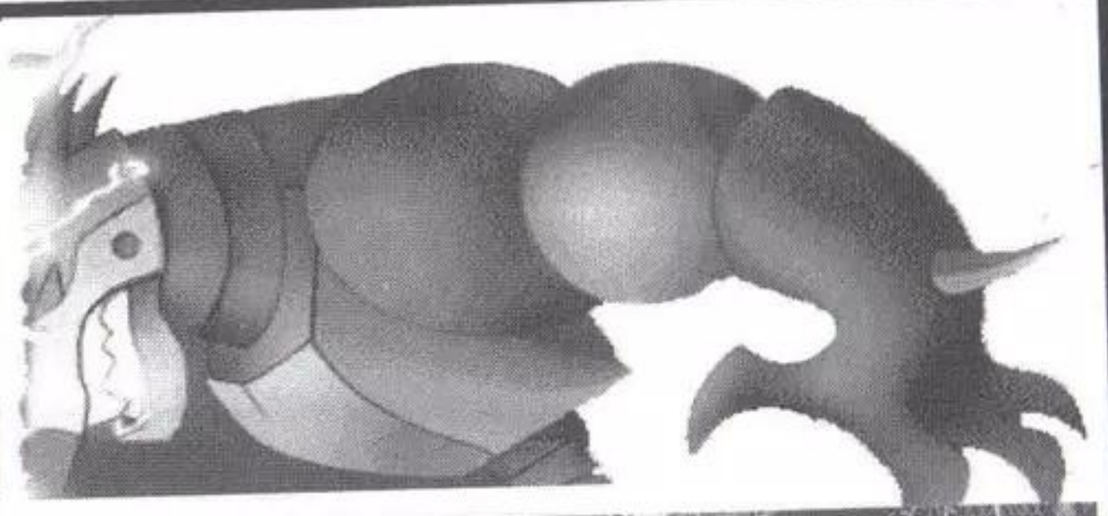
ÜMRANİYE
BİLGİSAYAR
COMMODORE 64, AMIGA 500-600-1200, PC, SEGA,
SEGA MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR,
SUPER VISION, SUPER NINTENDO
ALIM, SATIM, TAKAS, TAMİR OYUN VE YAN ÜRÜNLERİ
AMİGA VE PC'DE EN SON OYUNLAR
ÜCRETSİZ LİSTE GÖNDERİLİR,
ŞEHİR DIŞINA KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR.
ALEMDAĞ CAD. ÜMRANİYE ÇARŞISI
MAHMUTOĞULLARI İŞHANI
NO:53/4 ÜMRANİYE İSTANBUL
TEL: 0216 3168752 - 0216 4437061
DİKKAT! PAZAR GÜNLERİ DE AÇIĞIZ! DİKKAT!

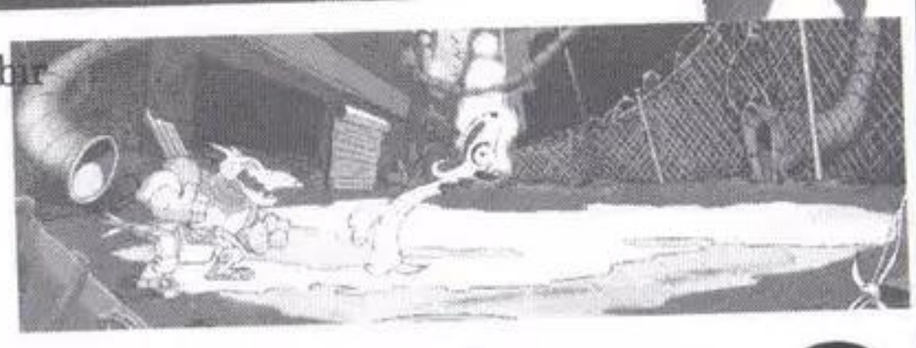
CHEATS

Bu ay bizim için bulduğum tüyo DÜRÜST olmak. Çok geyik bir laf gibi mi gözüküyor ama önemli değil ve siz tüm davranışlarınızı ve inançlarınızı bu tüyo üzerine kurarsanız hiç acı çekmezsiniz, her şey sizin için güllük güllistanlık olur da diyemem. Yalnız diyebilirim ki, gece soğuk yatağınıza uzanıp da yaşadıklarınızı şöyle bir düşününce dürüstlük sizi ısıtacak ve yarın ayakta durmanızı sağlayacaktır. Önce kendinize dürüst olun! Artık ayın tüyolarına geçebiliriz.

Mert Topçu

BATTLE BEASTS





Valla çocuklar bu ayki tüyoları bayağı sağlam bulmuşlar. Adam olalı bir tüyo tuttular.

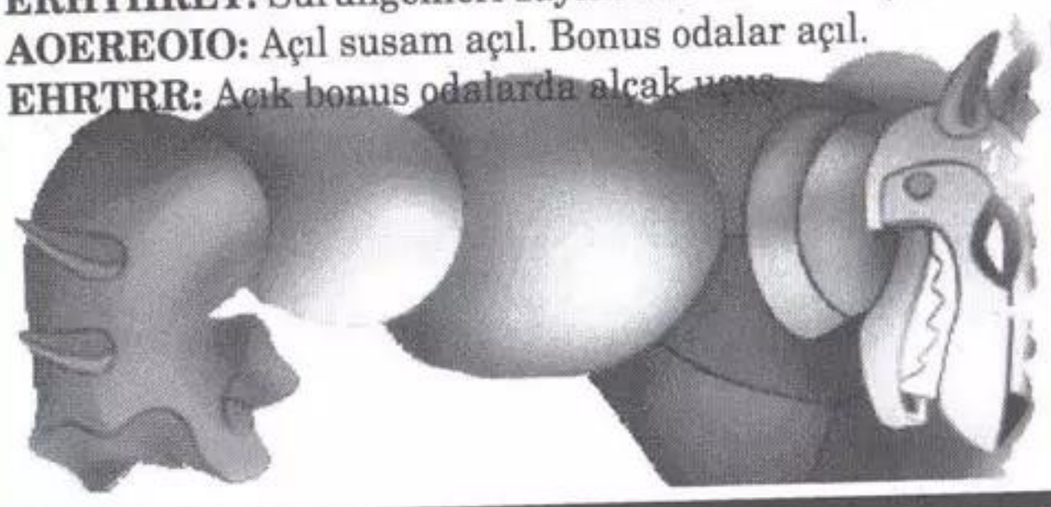
İTİHFO: (Anlayana aşk olsun. Denemekte fayda gördüm. Siz de deneyin.)

EATEE: Morf olayı yok.

ERHYHRLY: Sürüngenleri zayıflatır. Beni de zayıflatır mı ki?

AOEREOIO: Açıl susam açıl. Bonus odalar açıl.

EHRTRR: Açık bonus odalarda alçak uçuş.

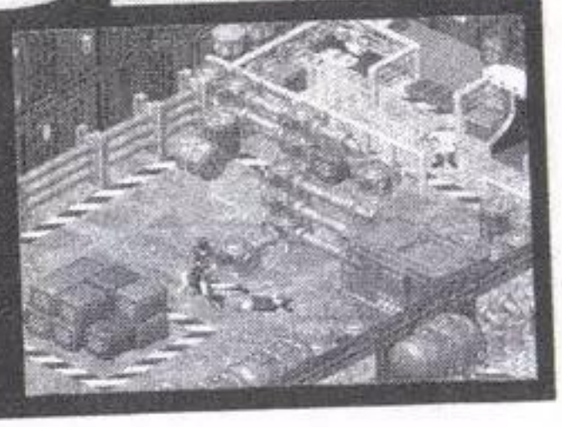


THE LION KING

Dergimizin ilk sayısının onur konuklarından LionKing. İlk açıkladığımız oyunlara her zaman saygı duymuşumdur. Saygılarla eski film, eğlencelik platform oyunu Lion King: Oyuna normal olarak başlayın!! Ana menü ekranına gelin. Seçenekler (options) ekranında DWARF yazın. Ekranın en üstünde "cheat enabled" kutsal yazısını görüyorsaniz tüyomuz işe yaradi demektir. L ile bölüm geçebilir, H ile de full health yapabilirsiniz.

CRUSADER

Dergimizin bu ayki sayısında açıklanan en yeni oyunun en güzel cheat'i ile karşınızdayım. Crusader: No Remorse Game Show'un cheat'i ile inanılmaz kolay: Oyun başladıktan sonra, kutsal kelimeyi söylüyorum, JASSICA16 yazın bakayim. Artık oyun esnasında F10 ile enerjinizi tazeleyebilir, CTRL+F10 ile de ölümsüz olabilirsiniz.



SIM TOWER

Dergimizin yanılmıyorsam 4. sayısının siyah beyaz kapak oyunu olan, Sim Tower için müthiş bir cheat: Oyununuzu CHEAT ismi ile kaydedin. Dos komut satırından DEBUG CHEAT.TDT komutunu girin. Sonra sırası ile

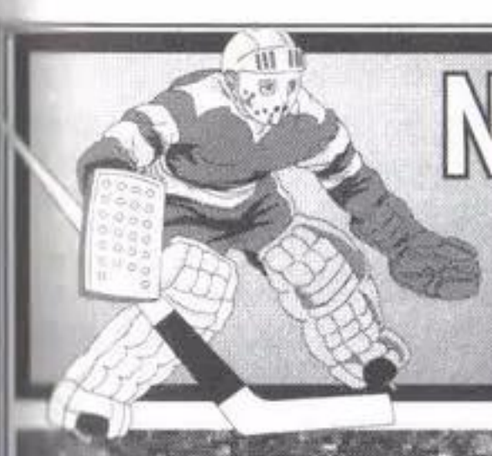
-E 102 5
-E 106 FF
-W
-Q

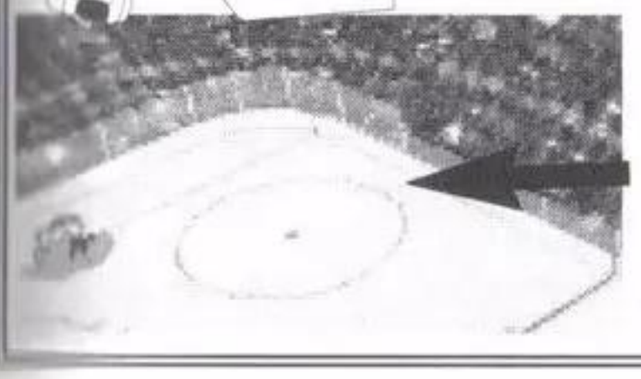
debug'dan çıkın. Kaydettiğiniz CHEAT isimli oyunu yükleyin. Yanlış görmüyorsam oteliniz 5 yıldızlı oldu.

Ölürüm de bu güzel FRP'nin son demosunu görmeden ölmem diyorsanız işiniz zor. Yüzlerce level'ı olması işinizi bayağı zorlaştıracak. Ama Allahtan Cheats köşesi var. **INTRO.*** dosyasını **END.*** olarak rename edin, salak oyun size son demosunu göstersin.

Dungeon Master 2

NHL HOCKEY '96





Gol atmakta zorlanıyorsanız orta sahayı geçinse aniden sağa kırın ve kalenin oradaki dairelerin iki çizgisinin arasındayken (duvar tarafında) kaleye uzun bir şut sallayın. %99 gol olacaktır.

FUTURE SHOCK

Gördüğünüz gibi bu ay havam yerinde. Elinizde bulunan Game Show'da açıklaması yayınlanan Terminator: Future Shock oyununu dibine kadar oynayabilmeniz için elimde acaip dokümanlar var. Açıklamamı ister misiniz? Tİmur, foyasının meydana çıkmasına kızacak ama işte terminator:future shock'un kodları:

Kodları yazmadan önce + ile / tuşlarına aynı anda basın. Sonra kodları girebilirsiniz:
version: oyununuzun versiyonu. adı üzerinde misali.
hello: deneyin ve oyunla bir selamlaşın bakalım.
superuzi: adı yine üstünde. süper bir uzi olayi.
firepower: tüm silahları gözden geçirelim, bir deneyelim bakalım.
nextmission: bir sonraki göreve geçelim.
icantsee: ultra ultra öteleri görebilmek için infrared.
counters: koordinatları bildiriyorum.
bandaid: sağlık herşeyden önemlidir.
whoami: elinizdekileri gösterir.

Bu ay ki CHEAT'ler mükemmel değil mi çocuklar. Hadi bana biraz EGO yapın bakayim. Bu aralar buna çok ihtiyacım var. Beni seviyorsunuz değil mi? Ben iyiyim di mi?

BigBEN

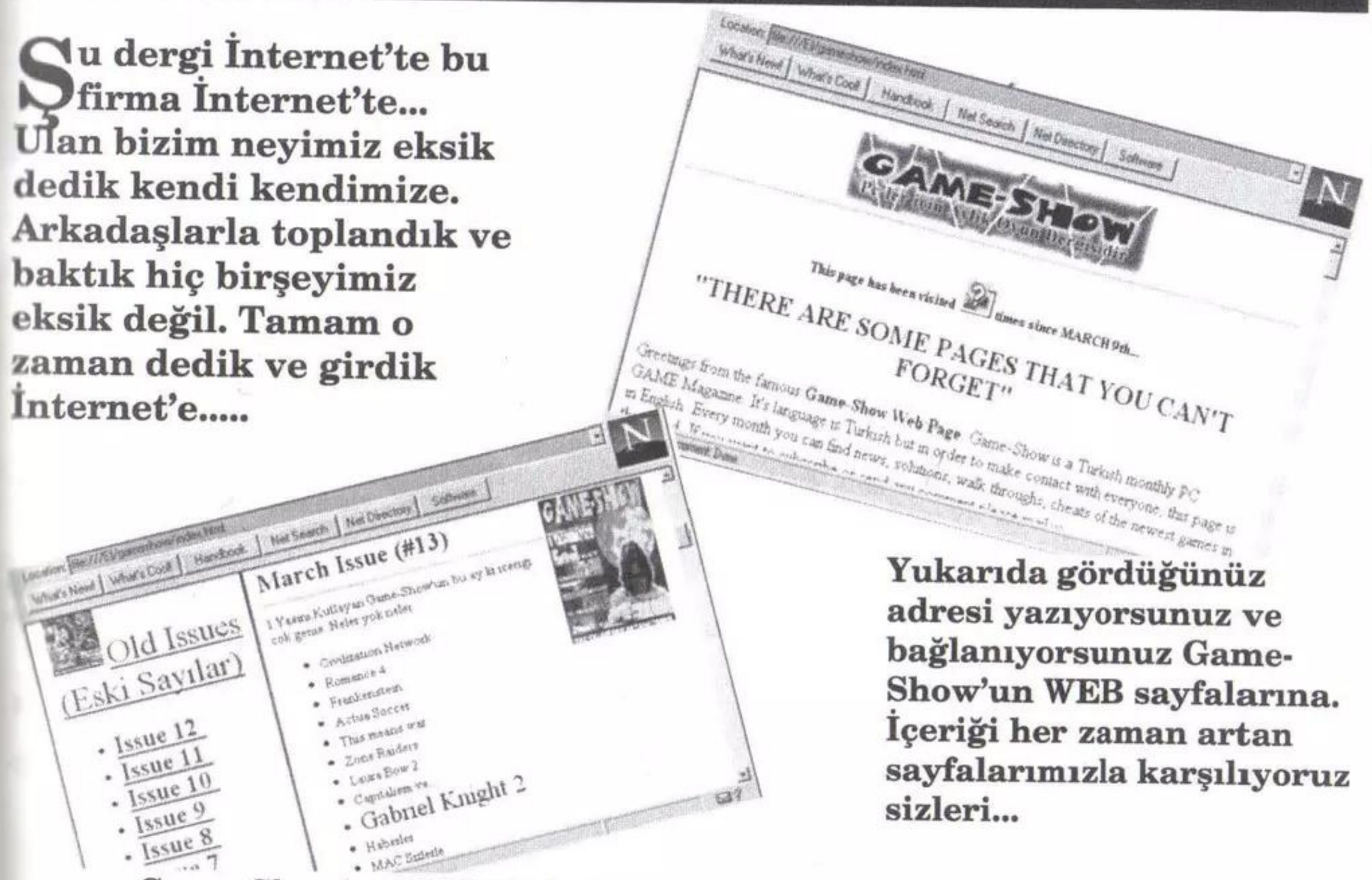
Ben M.Ali Erbil, ben Çiğdem Tunç, sizlere hoş geldiniz diyoruz. Bu akşam ki "İŞTE HAYATINIZ" programımızın konuğu bigben. Hoş geldin bigben _ Hoş bulduk... _Bigben 1970 yılında doğdun ve 1977'de ilkokula başladın. Senin o zamanlar yanından hiç ayrılmayan bir arkadaşın vardı. Bu arkadaşın ile yaşadığın anılar ileride sende çok güzel tatlar bırakacaktı. Kimdi bu arkadaşın?_Selçuk mu?_ Evet bildin, işte karşında Selçuk. İlkokuldan sonra Kadıköy Anadolu Lisesi'ni kazandın. O zamana kadar senin kabusların haline gelen ve akşamları yalnız kaldığında seni içine çeken ve etkisini hala üzerinde hissettiğin bir olay vardı. Bu olaya sebep olan kişi kimdi sence?_ Osman Amca olmalı. Kıyamet ile ilgili anlattıkları beni çok etkilemişti_ İşte Osman amcan karşında. Sırada ki kişiyi hemen tanıyacağından eminim bigben. Ortaokulda iken yazların hep buruk geçerdi. Devamlı aklında o vardı. Bu kişiye ileride kavuşacaktın fakat o zamanlar bu sana imkansız gibi gelirdi. Kimdi bu?_ Kumburgaz'da bir yazlık mı?_Evet doğru. Senin için Kumburgaz'da yazlığı kalktık taa Kumburgaz'lardan getirttik. Evet yıllar geçti ve sen lise sıralarına geldin. Lise sıralarında seni çıldırtan ve yaratıcılığını neredeyse sıfıra indiren bir kişi vardı. Hatırlıyabilecek misin?_ Hiç unutmadım ki. Eğitim sistemi. _Bravo, işte eğitim sistemi burada, buyrun_ Ben onunla konuşmak istemiyorum ki ama_ Ne yazık ki böyle bir hakkın yok bigben. Evet devam edelim. Liseden sonra Yıldız Teknik Üniversitesi Makina Bölümünü kazandın ve sana da azap dolu günler başladı. Bu kabus dolu günler tam 1.5 yıl sürdü. Kimdi bunlara sebeb olan kişi. Kolaylıkla bilmelisin._ Bilemeyeceğim_ Tabii ki abazanlıktı bu , nasıl unutursun._ Haa, tamam hatırladım_ Üniversite bitmesine yakın hayattan belki de ilk büyük darbelerini aldın ve bu zamanlarda seni yalnız bırakmayan biri vardı. Fakat sen ne yazık ki bu kişiyi ileride satıcaktın. Kim di bu önemli şahıs?_Ibanez 570 değil mi? Elektro gitarım. Lütfen getirmeyin onu yoksa ağlarım._Sırada çok önemli biri var senin için fakat bu kişi bunu hiç bilemedi. Sen zaten ona bunu hiç göstermedin. Ona zaman zaman çok kızdın fakat gerçekte güzel bir ilişkinin özlemini hep çektin. Kim bu insan?_Kardeşim Arzu...
"LA KAMPANYA DÖ BIG-BEN: BÜTÜN OYUNLAR AYNI TUŞLA BİTSİN...."
İmzalarınızı bekliyorum....)KUSMUK 1 = KUSMUK 2 = Sinemaya gidek...(artık inanmıyorum ki)see'ya next time, we love'ya istanbul. Goodnight. Thank youuuu
Doğa, mektubunu çok beğendim. Mantığında güzel bana yaşını ve telefonunu yazarsan arayabilirim...

INTERNET'teyiz Bizde

No'licek ki!!!

http://geocities.com/siliconvalley/4780

Şu dergi İnternet'te bu firma İnternet'te... Ulan bizim neyimiz eksik dedik kendi kendimize. Arkadaşlarla toplandık ve baktık hiç birşeyimiz eksik değil. Tamam o zaman dedik ve girdik İnternet'e.....



Yukarıda gördüğünüz adresi yazıyorsunuz ve bağlanıyorsunuz Game-Show'un WEB sayfalarına. İçeriği her zaman artan sayfalarımızla karşılıyoruz sizleri...

Game-Show'un ONLINE olarak yapmayı planladığı hizmetler sadece bunlarla kalmayacak tabii ki. Halen anlaşma halinde olduğumuz bir firma ile ileride daha detaylı ve profesyonel sayfalar ile karşınızda olmayı planlıyoruz... Şu anki Game-Show sayfalarında şunları bulabilirsiniz

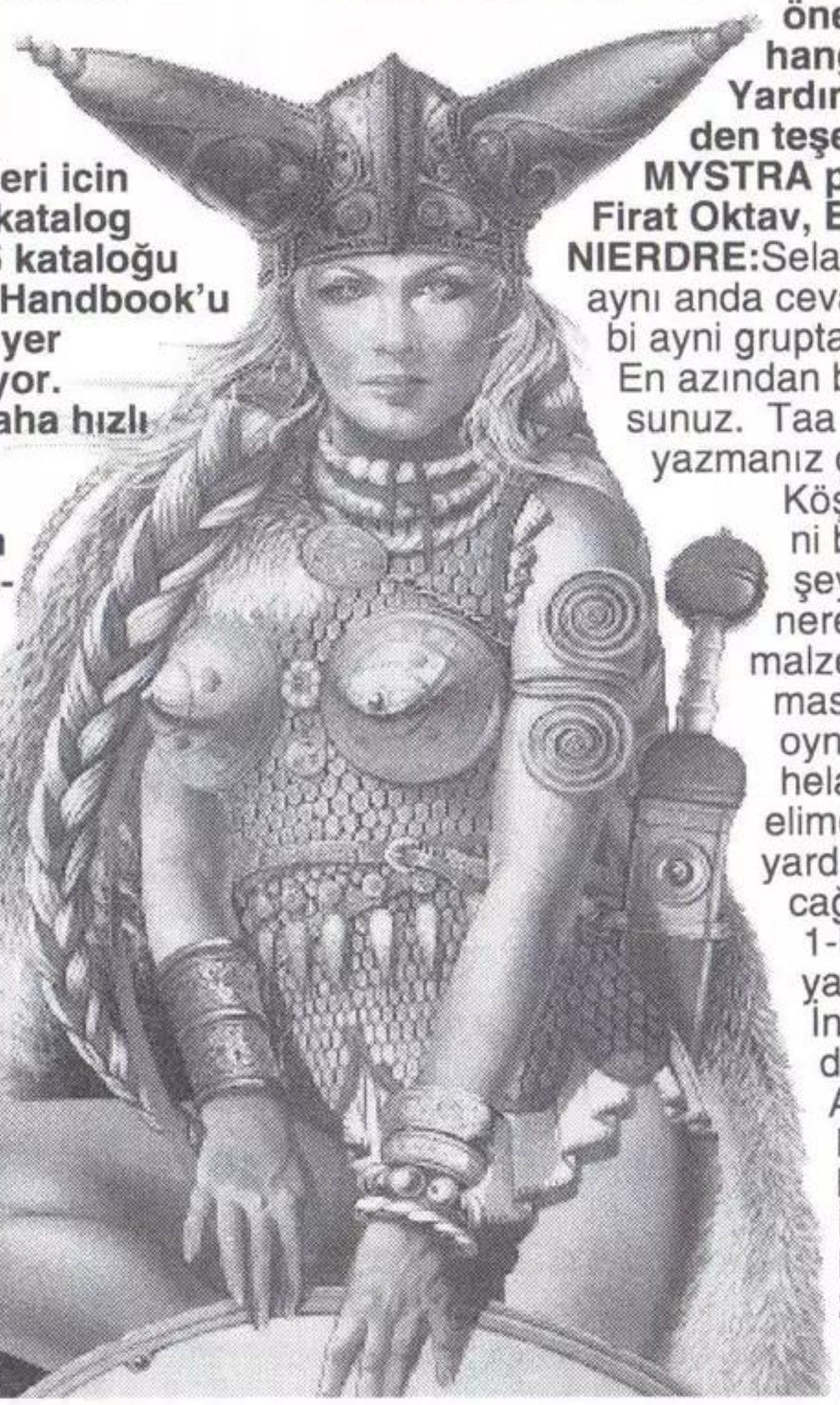
***** Elektronik posta ile Game-Show elemanlarına ulaşım**
***** En son sayımızın ve eski sayılarımızın içerikleri**
***** Abone formu ile abone olma**
***** Dünya da ki bütün firmalara bağlantılar**
***** Oyun resimleri**
***** En son oyunlardan haberler**
***** ve daha neler neler...**

http://geocities.com/siliconvalley/4780

FANTASY ROLE PLAYING

Bu ay tartışmamız gereken 2 nokta var. Ha, bu arada hepiniz iyisinizdir umarım. Simdi gelelim konulara. Birincisi Tanrica Mystra'nın neden Elminster icin 3 kez öldüğü. Yani şimdi Elminster bir tanrıcanin 3 tane avatarından daha mi değerli. Yok canım, tabi ki Elminster'a ya da Ed Greenwood'a bir gıcığım yok. İkincisi ise niye Ed Greenwood Elflerin Darkness büyüsü içerisindeyken Infravisionlarının normal calıştığını söylüyor. Daha doğrusu söylemiş. Ee, hatasız kul olmaz. Bu aralar en büyük amacım Troy Denning ile bir bağlantı kurup, sevgili(m) Sadira hakkında yeni bilgiler almak. Ne diyebilirim, özledim onu yavv! Beni biraz yalnız bırakın ve gidip şu mektupları okuyun...

Sevgili Muhammed,
Adim Deniz ve Eskişehirden yazıyorum. Biz FRP ile ilgilenen 3 arkadaşiz. Bu konuda bütün imkanlarımızı zorluyoruz ama yinede önümüzde bir çok engel var. Bize yardımcı olursan seviniriz.
1-Dergide yayınladığın TSR adresleri icin sağol. Amerika'daki adrese yazıp katalog istemiştik ve 1 ay sonra elimize 95 kataloğu geçti. Biz bu katalogdan Player's Handbook'u ısmarlamayı düşşündük. Bu kitap yer postası ile $35, hava ile $60'a geliyor. Biz bunları İngiltereden istesek daha hızlı ve ucuza gelirmi ?
2-N'oolur acı bize. Pek yakında Istanbul'a geliyorum. Bana telefon numaranı birak, seninle haberleşelim. Bana şu kitabların fotokopilerini ver.
3-Katalogda $25'in üzerindeki siparişlere Dragon Die diye bir şey bedava veriliyormuş, bu nedir?
4-Eskişehir'de masaüstü FRP'si oynamak isteyen arkadaşlara sesleniyorum. Beni 239 31 29.
5-FRP ile ilgilenen çok az. Geçenlerde abime anlatmaya kalktım, kafasına Fireball yemişe döndü. İnsanlar bu işe heveslendirmenin bir yolunu biliyormusun? Biraz taktik versene.
Daha soracak o kadar cok şey varki, mektup fazla uzadığı için yazamıyorum. Esenlikle kal ve köşeni desteklediğimi bil. (Bu arada ben Dark Elf Mage'im)
Deniz"The Dark Wind"Karagoz



Sevgili Nierdre,
Ben ve birkaç arkadaşım masaüstü FRPsi oynuyoruz. TSR'ye bir sipariş göndermek istiyoruz fakat nasıl yapacagimizi bilmiyoruz. Yardimci olacağını düşünerek sorularıma geçiyorum.
1-TSRden siparişlerimiz kara siparişi ile kaç günde elimize gecer?
2-Experience'lar nasıl hesaplaniyor. Savasta kaybedilen HP'ler, büyüler falan etki ediyor mu?
3-THACO nedir? Saldırı şansı nasıl hesaplanir?
4-Sence TSR'den istememiz gereken en önemli kitaplar hangileri?
Yardımların için şimdiden teşekkür ediyorum.
MYSTRA praise you...
Firat Oktav, Eskişehir

NIERDRE: Selam beyler. İkinize de aynı anda cevap yazmamın sebebi ayni grupta oynuyor olmanız. En azından birbirinizi tanıyorsunuz. Taa Eskişehirden bana yazmanız çok hoşuma gitti. Köşenin desteklendiğini bilmek de hoş bir şey. Üç kişi orada neredeyse hiçbir malzemeniz olmadan masaüsü FRP'si oynayabiliyorsanız helal olsun size. Size elimden geldiğince yardımcı olmaya calışacağım.

1-Evet, bütün yapacağın siparişleri İngiltere'den yapman daha iyi. Zaten Amerika da ki HobbyShop kapandı, sadece İngiltere deki kaldi. Buradan siparişler 2-3 haftada geliyor. Eğer surface mail istersen 2 ayda

falan gelir.
2-Istanbul'a gelmeden once bana bir kart at ve telefon numaranı yaz. Ben seni ararım. Tabi ben bu mektubu yayınlayıncaya kadar sen coktan Istanbul'a gelip geri dönmüşşündür.
3-Dragon Dicelar TSR'nin son oyunu. Masaüstü FRPsi ile hiçbir ilgisi yok. FRP ye benzeyen tarafları fantastik ırkların, büyülerin ve ejderhaların olmasi. Oyunda kendi toprakların ve alman gereken topraklar var. Her alanın belli bir movement rate'i falan var. Ordu kurup savaşıyorsun bir bakıma.Eğer arkadaşlarınla hoşça vakit geçirmek istiyorsan bir set al. Ama biriyle oynamak icin 2 set alman lazim. TSR'nin $25lik alışveriş için verdiği zarlar ise yine bu oyun için üretilmiş özel, baba zarlar.
4-Evet, Eskişehirli oyuncular. Hadi artık birleşin ve su işi bitirin.
5-Abinle yasadığın deneyim oldukcç ilginç doğrusu. Sana verebileceğim tek tavsiye istemeyenlere zorla FRPyi sevdirmeye calışma. Anlatmaya bile kalkışma. Zaten FRP'ye asıl ilgi duyanlar senin hiç beklemediğin biryerden çıkaçaktır. Mesela benim sınıfımdaki kızlar gibi!?!
Fırat, şimdi gelelim senin sorularına.
1-Bakınız, yukarıdaki mektup.
2-Experiencelar sadece savaştan alınmazlar. Role Playingden, parlak fikirlerden, oyunu bitirmekten falan da puan alinir. Sadece savaştan alınan puanlar ise en başta öldürülen yaratıkların puanlarının toplamının gruba bölünmesi ile ortaya çıkar. Daha sonra ayrı olarak büyücüler ve rahipler yaptıkları büyülerden, savaşçılar öldürdükleri yaratıkların Hit Dice'indan da fazladan puan alırlar. Kaybedilen HPler, ne bileyim, içilen iksirler falan bir puan kazandırmaz.
3-THACO muhabbeti elinde bir Player's Handbook olmadan anlaşılması biraz zor birşey ama yinede biraz değineyim. 1.seviye bir savaşçının Thaco'su 20dir. Her bir seviye atladığında bu Thaco 1 düşer. Yani 5.seviye bir savaşçının Thaco'su 16'dir. Dikkat bu örnek sadece savaşçı sınıfları için geçerli. Şimdi bu savaşçımızı alıp AC'si 5 olan biriyle carpistiralim.(Unutma AC:10 en kötü, -10 en iyidir). Bu savaşçının AC'si 5 olan kişiye vurabilmesi için 20 yüzüu zarda 11 ve üstü atmasi lazım. Senin Thacon-Düşmanın AC'si.Bu durumda 16-5=11. Umarım bir fikrin olmuştur.
4-TSRden istemen en önemli kitaplar en başta Player's Hnadbook, Dungeon Master's Guide ve 1 adet Monstrous Compendium. Ondan sonra Fighter's Handbook, Wizard's Handbook gibi kitaplar ve daha bir sürü sey daha lazım.
5-Sana söyleyeceğim, ana kitapların fotokopisini sana gönderebilirim. Sana tek düşen diğer kitapları almak.
MYSTRA praise you,too...
ÖNEMLİ: Player's Handbook+Dungeon Master's Guide+Monstrous Compendium 1 'in fotokopileri(spiral ciltli) tahmini 1.100.000 TL+ Posta Parası tutuyor. Fotokopi isteyenler bana bir kart atsın ve telefon numarasını da eklemeyi unutmasın. Bende posta ücretini öğrenmeye çalışıyorum. Ozan Kırsallıoba... İlk mektubun elime geçmişti fakat bendeki EOB3 crack dosyasi da bozuk olduğu için gönderememiştim. Son mektubun hoşuma gitti ve devamı gelir umarım. Mystra, 40.seviye büyücu ve 22.seviye rahip olan Forgotten Realms'in en guclu Tanrıcası. Kendisi büyünün yaratıcısıdır.
ÖNEMLİ 2: İzmir'li FRP'ciler. Size İzmir'de ki arkadaşımın telefon numarasını veriyorum. Arkadaşım Necip Arman, Bostanlı'da oturur. (Türkiye'nin ilk kadın pilotunun ablası olur...) Tel:330 65 44 Yalnız bir ricam var, lütfen SADECE masaüstü FRP'si için arayın.
Artık bende Internet'e bağlandım. Bundan sonra size bol bol yeni FRP haberleri getireceğim. Bana ulaşmak isteyenler icin E-Mail adresim:*Nierdre@ibm.net* . Bu aylık da bu kadar demeden önce sizden ricam level atlamaktan ve büyü ezberlemekten vakit buldukça bana mektup yazmanoz veya e-mail göndermeniz.
Nisan ayonda ÖSS'ye giricek arkadaşlara da bol şans diliyorum. Emre'ciğim (Talan...), sana güveniyorum ve özel olarak bol şans diliyorum. Mayıs'a da pek kalmadı...

VERBA VOLANT, SCRIPTA MANENT...
Muhammed"NIERDRE"Dabiri
İlskele Yolu Sok.
Somuncu Apt.No:14/6
81070,Suadiye/ISTANBUL

YOLUN sonu

TERS ADAM

Adamın ateki birgün çıkmış 'Tarih tekerrürden ibarettir' demiş. Haklıymışta aslında. Düşünün bakalım, şöyle mesela 10 sene önce Commodore 64'te SSI'ın bir FRP'sini oynuyorsunuz. Her tavernaya girdiğinizde cıırt 'Insert Disk 3, Side 2'. Hayda bir dolu diskin arasından doğru diski bul, doğru tarafı seç kıybaşladım, drive sok, sonra başka bir tavernaya gelince aynı tantanayı baştan yaşa. Disk Swapping gibi hoş bir adı olan bu işlemin en katmerlisini Amiga'da Cinemaware oyunlarında da yaşadık. Sonra Hard Disk'ler, install'lar başlayınca bir süre rahat ettik ama damdadadam, şimdi tekerrürün göbeğindeyiz. Milayarlık bütçeli CD oyunun başındayız, tam bir halt yicez, yok 5.CD'yi tak, yok 3.yü tak. Kardeşim 10 senedir akıllanmadınız mı daha. Bu Swapping işinin insanı canından bezdirdiğini öğrenemediniz mi. Ya setlerdeki gibi çok CD'li drivelar yapın (var ama hayvan kadar pahalı), ya da CD'nin kesmediğini kabul edin, herkesi kandırıp sattığınız CD drive'ların parasını verin yeni bir format arıyalım. DAT, mat falan. Yoksa bir dahaki CD değiştirme mesajında ben 17.CD'yi nereye sokacağımı iyi bilirim.

TERSO

HER EV HANIMI GİBİ
BİZ DE BAHAR TEMİZLİĞİ YAPTIK DA...

EMİNe, Masasını temizlediğimizde şok olduk. Atılmış Galatasaray bayrakları, şapkaları, atkıları. Gemi batıyor galiba.

MACbule, Dolabının içinden neler çıktı neler. 500 adet kimlik pasaport örneği, 700 tane noter faturası.

ENGİNar ABLA, Utanmaz kadının çantasından çıkan pilli aletleri yazamıyoruz (Basın ve Ahlak kuralları dalgası).

SERiNKAN , Vay kalleş, imla kılavuzu ha, bizimkisi meğerse gizli gizli yazı yazmayı öğrenmeye çalışıyormuş.

ALİ ÇOLAK, Zavallının dişlerini bulduk çekmecede. Schumacher'la uğraşınca döküp eline vermişler.

NİYE SEVERİZ ENGİN ABLAMIZI

1) Muhabbeti hiç çekilmez (herşeyi biraz abartır da)...

2) Kafasını yararsınız susar (yeni okuyucular için bakınız sayı 8).

3) Kafası iyileşince bu sefer gider gözünü patlattırır (flash haber).

4) Bütün yaralanmalarında fazla kanamaz (ortalığı kirletmez).

5) Bir PC'yi bir haftada toplayamaz, Nascar Racing oynayamazsınız.(5.madde alışılagelmiş şekilde şahsi problemler için reserve).

MILITARY WATCH

Onur'da gitti, onun da daha BEŞ ayı var...

DEUTSCHLAND TOP 10

1) WARCRAFT 2
2) HUGO 2
3) REBEL ASSAULT 2
4) STAR WARS PACK
5) FIFA SOCCER '96
6) BLEIFUSS (SCREAMER)
7) TFX 2000
8) COMMAND&CONQUER
9) THE NEED FOR SPEED
10) CEASAR II

TÜRKİYE TOP 10

1) WARCRAFT 2
2) MORTAL KOMBAT 3
3) GABRIEL KNIGHT 2
4) TOMCAT
5) CIVNET
6) MAD TV
7) COMMAND&CONQUER
8) CRUSADER
9) ECO THE DOLPHIN
10) THIS MEANS WAR

OKAN BİLGİSAYAR MERKEZİ

CD-ROM'da en yeni programlar,
en iyi fiyatlar

Wing Commander 4

ThunderHawk 2

Civilization 2

Formula1 GrandPrix 2

Virtual Corperation

Descent 2

Bad Mojo 2

CASPER computer

EN GEÇ 24 SAATTE TAMİR

CD - ROM

UPGRADE

WINDOWS '95

NOVELL
NETWORK
INTERNET

CREATIVE SOUNDBLASTER

VIDEO BLASTER
RADIO CARD
FAX/MODEM

INTEL PENTIUM
OEM PARÇALARI

MERKEZ
Karanfil sok. Karanfil pasajı
No:3/10 Kızılay/ANKARA
Tel: 0312 431 08 98
Fax: 0312 4345903

TEKNİK SERVİS
Gama işmerkezi No:52
Kızılay / ANKARA
Tel: 0312 4256839

CIVILIZATION 2
WING COMMANDER 4
TIME GATE
BAD MOJO
TOP GUN
VIRTUAL CORPARATION
DESCENT 2
WING COMMANDER IV
VIRTUAL CORPARATION
BEAVIS AND BUTTHEAD
STEEL PANTHERS
POWER CORRUPTION AND LIES

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

Nişantaşı
Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

aidata
yetkili satıcısı

Etiler
Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388